UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
CURSO DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE MESTRADO EM
COMUNICAÇÃO, IMAGEM E INFORMAÇÃO

IRC e ICQ: Uma Análise Sócio-comunicativa das Plataformas de Comunicação *On-line*

Flaviana Rangel Pesset Gonzaga

Niterói-RJ
Abril 2004

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

CURSO DE COMUNICAÇÃO

PROGRAMA DE MESTRADO EM

COMUNICAÇÃO, IMAGEM E INFORMAÇÃO

IRC e ICQ: Uma Análise Sócio-comunicativa das Plataformas de Comunicação *On-line*

Flaviana Rangel Pesset Gonzaga

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Comunicação, Imagem e Informação da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

Orientadora: Profª. Drª Simone Pereira de Sá

Niterói-RJ

Abril 2004

Dedico este trabalho ao meu avô Francisco:

“...De todos os abraços, o que eu nunca esqueci...

Das lembranças que eu trago na vida

Você é a saudade que eu gosto de ter

Só assim, sinto você bem perto de mim outra vez”

Agradecimentos

Neste momento especial, que representa o fim de um ciclo em minha vida, gostaria de agradecer àqueles que me auxiliaram durante todo o tempo de formulação deste trabalho.

Muito obrigado, primeiro, à toda minha família: pelo carinho e apoio em todos os momentos (inclusive nos difíceis!). Com certeza, a família é elemento essencial para tudo que fazemos na vida. Em especial, preciso, aqui, agradecer à minha irmã Daniela e ao meu irmão Thiago, principalmente por prestarem consultoria, sempre me ajudando a resolver problemas técnicos (do computador, dos arquivos etc), que pareciam insolúveis!

Quero ainda agradecer aos meus amigos, que de forma direta ou indireta me ajudaram a refletir sobre diversas questões e perceber outras novas. Ou pelo simples fato de estarem ao meu lado quando precisei, mesmo que tenha sido apenas para me ajudar a relaxar e darmos boas risadas juntos.

Neste momento em que falo de amizade e apoio, aproveito para agradecer de coração à minha orientadora Simone Pereira de Sá, pela paciência, compreensão e positividade em todos os momentos, além de saber conciliar como ninguém o espírito crítico e a sensibilidade no processo de formulação deste trabalho. Muito obrigado por sua docilidade e pela confiança depositada em mim e nas minhas idéias.

Além disso, não posso deixar de agradecer ao corpo de funcionários e alunos do Programa de Pós-graduação em comunicação, Imagem e Informação da UFF. Muito obrigado à Marialva, pela disponibilidade e boa vontade em todos os momentos, pois mesmo sendo tão atarefada sempre arranja um tempinho que seja para ajudar aqueles que necessitam.

Finalmente, agradeço a Mikael, que surgiu em minha vida durante este trabalho e é uma grata surpresa e, sem dúvida, representa um companheiro para o futuro. Na verdade, nosso encontro e relação, por si só, já significa o espírito deste trabalho.

Meu lema é: O que a gente leva dessa vida é a vida que a gente leva. Então, tudo vale a pena quando a alma não é pequena.

Mesmo que alguns não tenham seus nomes relacionados aqui, com certeza sentirão meu carinho e gratidão em forma de pensamento. Obrigado à todos!

RESUMO

Este trabalho visa investigar as interações virtuais e os ambientes sociais no ciberespaço. Ao observarmos as dinâmicas interacionais do ICQ e do IRC, dois programas de comunicação em tempo real via texto, discutimos alguns aspectos sociais e comunicativos da comunicação mediada por computador.

Levando em consideração o projeto de interface gráfica destes sistemas analisaremos como eles propiciam dispositivos para construção de diferentes formas de interação, contextos e formações sociais. Do mesmo modo, através destes programas distintos observaremos questões ligadas a esfera pública, identidade e livre-expressão no ciberespaço. Ao final, examinaremos se todas as agregações sociais que surgem na Internet podem ser consideradas comunidades virtuais.

ABSTRACT

This work aims at investigating virtual interactions and social enviroments in the cyberspace. Looking at the interational dynamics of ICQ and IRC, two programs that support synchronous text-based communication, we discuss some social and communicative aspects of computer mediated communications technology.

Taking into consideration their interface and graphical design we analyse how those systems provide mechanisms to built different ways of interaction, contexts and social formations. In the same way, through those distinct programs we observe how people develop and elabore identity, public sphere and free speech in the cyberspace. After all we examine if every social aggregations that emerge from the Internet can be considerated as virtual communities.

SUMÁRIO

Introdução 1

Considerações Metodológicas.....10

Parte 1 – Aspectos Teóricos da Comunicação Mediada por Computador.....12

Capítulo 1 - Noções sobre Sociedade em Rede, Internet e Interface Gráfica.....13

1.1 **–** Surgimento e Popularização dos Computadores: Redes, Internet e CMC.....13

1.2 – Concepção de Hipertexto e Interface Gráfica.....20

Capítulo 2 - Comunidade e Interações sociais no Virtual.....34

2.1 – Sobre o Conceito de Comunidade.....34

2.2 – As Comunidades Virtuais na Perspectiva Rheingoldiana.....36

2.3 – Organização Social e Poder.....38

2.4 – Práticas de Identidade.....43

2.5 – Estratégias Comunicativas.....47

2.6 – As Comunidades Virtuais como Àgoras.....54

Parte 2 – Descrição das Plataformas de IRC e ICQ e Análise destes Ambientes Sociais Virtuais.....62

Capítulo 3 – Descrição das Plataformas Interacionais *On-line*.....63

3.1 – O IRC (*Internet Relay Chat*).....63

3.1.1 – A Janela Status.....65

3.1.2 – O Nickname.....66

3.1.3 – Interface Gráfica do Mirc.....68

3.1.4 – Organização e Controle Social.....70

3.1.5 – Gerenciamento de Espaços e de Informações.....73
3.1.6 – O Script.....75
3.1.7 – Arte em ASCII (American Standard Code Information Interchange)....76

3.2 – O ICQ (I Seek You).....77
3.2.1 – O UIN (*Universal Internet Namber*).....80
3.2.2 – O Sistema de Busca no ICQ.....84
3.2.3 – Interface Gráfica do ICQ.....85
3.2.4 – Modos de Percepção da Comunicação em Tempo Real via Texto no ICQ.....89
3.2.5 – A Dinâmica Interacional do ICQ 95
4 – Expressão no Ciberespaço.....96
5 – Algumas considerações sobre IRC e ICQ 100

Capítulo 4 – Ideologia da Rede Brasnet e Análise dos Espaços de IRC.....109

4.1 – Perfil e Organização da Rede Brasnet de IRC.....109
4.2 – Principais Serviços.....113
4.3 – Hierarquia e Poder nos Canais.....116
4.4 – O Canal Ajuda, Ética e Convivência no IRC.....120
4.5 – O Canal Sexo.....133
4.6 – O Canal Barra.....176

Conclusões.....188
Referências Bibliográficas.....197
Anexos

Introdução

Este trabalho aborda as interações sociais em tempo real via texto no ciberespaço e suas ferramentas interacionais, o IRC (*Internet Relay Chat*) e ICQ (*I Seek You*), procurando levantar aspectos sócio-comunicativos da comunicação mediada por computador (CMC) de modalidade síncrona.

Ao testarmos algumas hipóteses correntes sobre de que forma o computador – pensado como ferramenta comunicacional - possibilita a ampliação e transformação das práticas sócio-comunicativas e comportamentais na vida social contemporânea, veremos se e como as plataformas interacionais *on-line* de IRC e ICQ contribuem para a transformação dos padrões de sociabilidade na atualidade.

Ao debruçarem-se sobre este contexto estudiosos da cibercultura têm levantado diversas questões, tais como o anonimato e a não corporeidade das relações sociais na Rede e as possibilidades sócio-comunicativas dos *softwares* de interação *on-line*, que propiciam uma multiplicidade de práticas identitárias (Donath;1999, Turkle;1996, Reid;1991, Danet;1996 , Rheingold;1994) e lidam com aspectos relacionados ao grau de envolvimento e estabelecimento de relações duradouras entre indivíduos e de apropriação da esfera pública e da livre-expressão, gerando experimentações e comportamentos diversos em uma constante tensão entre o coletivo e o individual (Fernback;1997 e 1999, Kollock e Smith;1999, Lemos;1996, Watson;1997, Wellman e Milena;1999, Zickmund;1997, SÁ; 2000). Nosso objetivo é aprofundar algumas destas observações a partir de um estudo de caso específico.

Para tanto, torna-se necessário distinguir entre as diversas formas de utilização social da Internet e dos contextos em que se realizam as interações, ou seja, suas ferramentas comunicacionais - representadas pelos *softwares* de interação em tempo real via texto - que caracterizam-se como *plataformas de sociabilidade*[1] (Guimarães;1999), com características sócio-comunicativas distintas, dada as suas características estruturais e funcionais definidas

[1]A noção de sociabilidade utilizada em nosso trabalho tem sua origem na definição de Georg Simmel: "Sociabilidade – um exemplo de sociologia pura e formal" (Simmel;1983). Segundo o autor, além dos conteúdos, há entre os membros de todas as sociações um sentimento "de estarem sociados". Esse sentimento que a formação de uma sociedade como tal é um valor, ganha uma forma autônoma na sociabilidade, que é uma forma autônoma na sociação. A sociabilidade, "estar juntos", faz parte de toda a forma da interação, mas pode ganhar autonomia como forma da vida. Como forma pura, sociabilidade não tem conteúdo e, por isso, é a forma lúdica da sociação (1983;169): é "uma interação completamente pura, que não é desiquilibrada pelo realce de nenhuma coisa material" (1983;172). Sem propósitos objetivos nem resultados exteriores, a sociabilidade "depende inteiramente das personalidades entre as quais ocorre" (1983;170).Para aprofundamento desta noção ver Michael Hanke (2003) em "A Noção de Sociabilidade: Origens e Atualidade".

pelo projeto de interface gráfica. Assim, trabalharemos o pressuposto de que diferentes contextos possibilitam diferentes formas de interação e organização social e, sendo assim, geram formações sociais diferenciadas no virtual.

A partir do momento que reconhecermos estas plataformas interacionais *on-line* como ambientes simbólicos e sociais diferenciados, investigaremos a conexão entre o *on-line* e *off-line* ou vice-versa e testaremos a validade da aplicação do conceito de comunidade virtual para identificar agregações sociais nestes meios, promovendo, assim, uma diferenciação entre agrupamentos e comunidades virtuais.

Dessa forma, vamos discutir uma das hipóteses deste trabalho: a de que *nem toda agregação no ciberespaço caracteriza, necessariamente, comunidade virtual e que as interações sociais on-line geram novas formações sociais na atualidade, que constróem especificidades próprias e não resultam sempre em envolvimento ou vínculo comunitário entre os membros.*

De início, no capítulo 1 deste trabalho abordaremos a origem da CMC desde o surgimento dos computadores e do conceito de ciberespaço até o desenvolvimento da Internet e sua dinâmica comunicacional - que lida com uma nova estética informacional, pela articulação da diversidade de tecnologias, de ideologias e práticas sociais viabilizadas nas linguagens do hipertexto e das *web-pages* como novas formas de mediação. Nesse sentido, entenderemos a sociedade contemporânea, através da perspectiva de Sociedade em Rede (Castells;1999), sob o prisma de interconexão de diferentes mídias para organização social, que repercute nos vários níveis da sociedade (social, político, econômico e cultural).

Neste contexto de estabelecimento de novos paradigmas sociais e comunicacionais da CMC - com novas formas de produção, disseminação e acesso à informação - explicitaremos o processo de aceleração e apropriação dos recursos tecnológicos na sociedade para em seguida, trabalharmos a noção de interface gráfica, além de levantarmos questões sobre o texto *on-line* e abordarmos características de interatividade e de autonomia e atividade do usuário frente aos sistemas (Bolter;1991 , Johnson**;**2001 , Jensen;1999 , Aarseth;1997).

Ainda neste capítulo veremos como a interface se relaciona com a formação de comunidades virtuais, indagando sobre a importância da formulação do projeto de interface gráfica para interação e organização de indivíduos no virtual, já que a partir dela são disponibilizados recursos para suprir as dificuldades na comunicação *on-line* e propiciados dispositivos para identificação, representação e descrição de usuários no ciberespaço

(Donath;2000).

E recorreremos a Guimarães (1999) para identificarmos a prática de combinação de plataformas interacionais *on-line* pelos usuários, que gera *novos ambientes de sociabilidade* e pode potencializar a interação virtual, no sentido de torná-la mais próxima daquela realizada face-à-face. Segundo este autor, por plataforma entende-se um programa (*software*) ou elementos constitutivos deste que sustentam a interação (ligada à idéia de interfaces como camadas de filtros que mediam a comunicação – Johson;2001), ou ainda o programa principal constituído de outros programas secundários. Assim, ele afirma que ambientes de sociabilidade referem-se também aos lugares criados pela atividade societária dos usuários de combinarem diversos recursos (*softwares* de interação *on-line*, *e-mail*, *sites* da Rede, etc) para promover sociabilidade a qualquer custo. Dessa forma, o autor diferencia ambientes de sociabilidade de comunidades virtuais, explicitando que esses ambientes possibilitam a formação de comunidades, mas que não são por si só comunidades virtuais.

Então, vemos que a prática societária de uma comunidade pode não estar restrita à utilização de apenas um *software* específico[2]. Para Guimarães, usuários estão propensos a freqüentar vários espaços simbólicos e sociais simultaneamente no ciberespaço, o que faz com que indivíduos perpassem vários grupos no virtual, com possibilidade, assim, de formação de outros grupos sociais a partir dessa circulação - como se o usuário fizesse parte de várias *vizinhanças* no virtual.

> "Disso não decorre que inexista uma hierarquia ou preferência, mas sim que não existe uma exclusividade. É comum a utilização de uma plataforma preferencial, a partir da qual os grupos se formam e onde acontece a maior parte da vida social do mesmo, e uma série de outros recursos coadjuvantes. Os canais mais estáveis do IRC, por exemplo, com muita freqüência possuem *Home-Pages*, onde são relatados detalhes do canal e de seus membros, divulgadas notícias em geral, fotos dos IRContros, etc. Além das páginas na *Web* também são utilizadas listas de discussão via e-mail e ICQ."

[2] Este fator é observado na Rede pela combinação das plataformas de IRC e ICQ simultaneamente na interação virtual em tempo real. Este aspecto aliado à diferença das interfaces gráficas (diferentes interações) e à popularidade destes programas nos motivou a adoção do presente recorte metodológico.

> "(...) também no *Ciber*espaço as relações sociais que determinam um determinado grupo não são necessariamente efetivadas dentro de um mesmo contexto. A dinâmica social no Ciberespaço cria espaços simbólicos de sociabilidade que transcendem o que é proporcionado pelas plataformas. O social se mescla com o técnico (...)." (Guimarães;1999)

Através da CMC o ciberespaço promove imaterialidade, mobilidade, comunicação interpessoal, trocas sociais, compartilhamento de interesses e espaços sociais simbólicos, representando um mecanismo para reunião de pessoas em um espaço comum e contribuindo para formação de comunidades virtuais. Assim, dentro do contexto de reconfiguração das relações sociais pelas tecnologias na contemporaneidade, no capítulo 2 problematizaremos o conceito de comunidade amplamente utilizado para identificar toda agregação social no virtual e trabalharemos novas premissas com respeito à sociabilidade.

Como toda comunidade necessita de uma territorialidade ou um lugar específico, que proporcione uma definição de limites do espaço do coletivo para comunicação entre os membros e construção de uma identidade e cultura, os *softwares* de interação em tempo real via texto propiciam aos grupos um senso de espaço para comunicação, ainda que simbólico (que potencializam a transcendência do limite espacial, mais do que outras formas de comunicação e deslocamento físico, como o carro e o telefone, por exemplo), para aproveitamento de mesmo tempo e espaço na interação virtual.

Nesse sentido, no capítulo 3 promoveremos a descrição didática das interfaces gráficas do IRC e ICQ, identificando seus comandos e serviços principais, de modo a observarmos aspectos sobre suas dinâmicas interacionais e estruturas funcionais, para exemplificarmos de que forma o contexto influencia o tipo de interação e organização social estabelecida no ciberespaço.

A opção pelo mapeamento e estudo detalhado de duas ferramentas de comunicação ao invés de uma torna-se relevante em nosso trabalho, pois nos permitirá utilização de um método comparativo de estudo. À medida que poderemos traçar um paralelo entre as particularidades técnicas e sociais destas plataformas, poderemos exemplificar tanto a proposição de diversidade sócio-cultural quanto a possibilidade de construção de espaços simbólicos diferenciados no ciberespaço e também evidenciar aspectos de interrelação entre sistemas ou questões sobre a complementação técnica e social na interação virtual, além de

observar a coexistência dessas novas formas de sociabilidade com as convencionais, para o estabelecimento de laços e trocas sociais relevantes.

Além disso, com o auxílio do ICQ, poderemos atentar ainda para a questão da experimentação ou percepção diferenciada da comunicação em tempo real via texto, que abrange a prática de combinação de plataformas interacionais e a possibilidade de criação de ambientes de sociabilidade em busca de uma comunicação mais interativa pelos usuários, podendo também visualizar a construção de aspectos sócio-comunicativos e a organização e formação social de formas diferenciadas no virtual.

Assim, a análise estrutural e funcional dos sistemas se faz necessária na medida em que pretendemos abarcar questões relacionadas à relevância do contexto, ao usuário e às relações sociais virtuais. Da mesma forma, tal recorte metodológico nos será de grande valia, já que procuramos levantar características sócio-comunicativas da CMC relacionadas exclusivamente à modalidade síncrona de interação, discutindo seu grau de interatividade e diferenciando-a daquela realizada face-à-face.

Então, tendo em mente a compreensão de como estas plataformas interacionais propiciam produção de texto *on-line* dinâmico e metamórfico e de sinais sociais virtuais - interferindo na maneira como indivíduos realizam comunicação, se identificam ou reconhecem o outro no virtual - explicitaremos o caráter interativo, multimídia e heterogêneo destas ferramentas e de seus ambientes de sociabilidade, configurando o ciberespaço como agregador de uma diversidade de espaços simbólicos e a possibilidade de interconexão entre grupos.

Portanto, a descrição e análise destas ferramentas aliada às suas formas de utilização nos possibilitará observar vários aspectos da CMC de modalidade síncrona - dentre eles: a apropriação social da técnica (ligada aos recursos oferecidos e aos tipos de uso de cada sistema pelos usuários), a produção de subjetividade e transformações sócio-comunicativas e cognitivas, além da alta capacidade de metaforização desses espaços sociais virtuais – compreendendo como contextos diferenciados despertam apreensão sobre o anonimato, a livre-expressão, o sentimento de pertencimento e solidariedade ou sobre a esfera pública e privada de diferentes maneiras no ciberespaço, contribuindo para construção de diversos tipos de formação social no virtual. Assim, caracterizaremos as plataformas interacionais *on-line* como contextos sociais, que abrigam experimentação e vivências diversas no virtual.

Em nosso trabalho não nos limitaremos apenas ao estudo do contexto técnico para análise das atividades societárias ou construção de uma comunidade e de sua continuidade. Desse modo, no capítulo 4, em busca de caracterização dos meios e das atividades dos usuários, para exemplificação dos diversos tipos de formação social possíveis no ciberespaço, nos aprofundaremos exclusivamente em aspectos sobre a apropriação social do IRC, analisando a performance comunicativa de seus usuários, atentando para as diferenças na apropriação da livre-expressão, anonimato e esfera pública pelos grupos e descrevendo como ocorre a formulação de regras, identidade, cultura e simbologia neste ambiente.

Então, trataremos do estudo de casos de IRC, de maneira a promoveremos um levantamento da ideologia da rede Brasnet de IRC e posterior estudo comparativo da dinâmica interacional de três canais de IRC de temáticas diferentes, o canal Sexo, Ajuda e Barra, para investigarmos as peculiaridades sócio-comunicativas e delinearmos características comportamentais em cada um destes espaços sociais. Trabalharemos a questão de que estes ambientes distinguem-se justamente por apropriarem-se de maneira diferenciada dos mecanismos ténicos oferecidos, para encorajarem uma certa característica ou estilo de interação principal, que estão associados ao tipo de sociabilidade e ao processo de imersão nestes espaços sociais.

Desse modo, analisaremos qual o atrativo, o perfil e o objetivo de cada um destes contextos sociais e como estes desenvolvem características específicas como ambientes de sociabilidade. Assim, observaremos como estes espaços estão estruturados para construção e desenvolvimento de relações de poder e organização social no processo de auto-regulação de grupos. Da mesma forma, perceberemos quais as motivações iniciais dos usuários para a procura destes espaços e como eles se apropriam de cada ambiente, atribuindo-lhes sentido através de atividades nos espaços *on-line* e no *off-line*, as quais podem fugir à finalidade proposta por estes canais.

Assim, observaremos como se dá o processo de construção de reputação no ciberespaço trabalhada por Donath (1999), ligada à criação de uma identidade virtual, através da análise de estratégias de formulação e adequação de *nicks*, os quais atuam como signos de distinção no virtual, para que usuários possam transitar em diferentes contextos sociais. Da mesma forma, reconheceremos como esta identidade virtual - que pode trazer um caráter múltiplo, efêmero e fragmentado, dando origem aos *seres virtuais* descritos por Turkle (1996) - e como a comunicação *on-line* em tempo real se ancora no texto e na escrita e sofrem

influência direta do ambiente de sociabilidade em que se desenvolvem, pela disponibilização de ferramentas linguísticas, ou seja, de dispositivos para representação, identificação e descrição oferecidos em vários níveis por esta plataforma interacional *on-line* .

Veremos, assim, como o anonimato da Rede e a ausência de corpo físico e de dicas e sinais sociais na comunicação *on-line* – os quais marcam as interações face-a-face – estimulam o caráter de livre expressão e de múltiplas práticas identitárias no meio, o que pode representar uma limitação ou um elemento libertário, já que podem tanto favorecer as interações - no sentido de estabelecimento de aspectos de sinceridade, solidariedade, envolvimento, apoio emocional e de reciprocidade entre usuários - como podem dificultar o controle ou organização social no ciberespaço e a punição do *corpo virtual* (Mackinnon;1997), gerando comportamentos anárquicos ou subversivos, provenientes da eliminação do sentimento de responsabilidade sobre a informação transmitida e do tensionamento entre coletivo e individual na apreensão do espaço de comunicação público ou privado destes meios (Zickmund;1997, Lemos;1998, Fernback;1997).

Assim, através dos canais Sexo, Ajuda e Barra compreenderemos como o anonimato influencia a interação, estimulando a criatividade e imaginação, a sociabilidade, o individualismo ou o espírito de prestação de ajuda dos usuários em motivações e condições de contextos diferenciados. Serão evidenciadas, dentre outras questões: o que leva pessoas a oferecerem trabalho voluntário para administração de espaços de IRC, a criarem reputação ou a ajudarem desconhecidos no virtual? Por quê usuários aceitam serem subjugados por reguladores ou regras de comportamento?

É certo que as comunidades virtuais baseiam-se na comunicação escrita para existirem, apesar de enfrentarem referências visuais e auditivas. Observaremos neste capítulo como o texto *on-line* representa uma forma de pertencimento[3] e de apresentação do eu e como o estilo de escrita e impressão que a linguagem causa são indicadores de auto-representação para identidade coletiva e individual.

Assim, com auxílio de Donath e Goffman (1996) analisaremos de que forma em interações virtuais seria mais fácil falsear ou manipular sinais sociais no processo de descrição e identificação para construção de identidade, que influenciam a avaliação ou o reconhecimento e composição do outro no ciberespaço - e como usuários desenvolvem

[3] Indivíduo pertence à comunidade através da atividade textual - de construção do texto, ou seja, por envio de mensagens que materializam a comunidade imaginada.

estratégias comunicativas para driblar as dificuldades da comunicação *on-line*, produzindo sinais próprios do virtual. Ou seja, veremos que diferentemente do real, no virtual o usuário passa a ter total controle sobre quais informações pessoais deseja disponibilizar, o que problematiza questões em torno da honestidade dos sinais emitidos e possibilita a exploração identitária, como a prática de troca de gêneros. Assim, o texto surge como uma outra interface na interação, à medida que a apreensão de códigos e a forma de expressão no ciberespaço torna-se tão importante quanto o manuseio dos *softwares* no processo comunicativo interativo[4].

Nesse sentido, dentro da nova forma de apreensão e disseminação de informação do hipertexto e da perspectiva de exploração, participação e ampliação da autonomia do usuário frente ao texto *on-line* é que procuraremos caracterizar a atividade ou esforço comunicativo dos usuários. Essa *performance comunicativa* do usuário frente ao acesso, à produção e distribuição de texto em espaços sociais do IRC, amplia o modelo E-M-R - par emissor-receptor proveniente da teoria *clássica* de meios de comunicação de massa, que pressupõe ambiente estável ou de neutralidade para o processo comunicativo direcionado ou unilateral) - estendendo o sentido de comunicação para além do seu aspecto puramente transmissional, sendo apreendida como comunhão, direcionada à dimensão simbólica, de transmissão e renegociação de significados.

À medida que a CMC possibilita comunicação de massa interpessoal e interativa (compartilhada, descentralizada e de resposta imediata), diversificando os pólos de enunciação em mensagens de um para muitos ou de muitos para muitos no ciberespaço[5], consideramos os *softwares* de interação *on-line* e o computador como ambientes para imersão (Murray;1997) - meios complexos, mutáveis e instáveis, que possibilitam a exploração e a imersão do usuário e, assim, influenciam o processo comunicativo.

Ao final, concluiremos que a agregação social pelo registro, atividade ou ingresso nos programas de IRC e ICQ não significa por si só formação de comunidade virtual, já que usuários nem sempre desenvolvem um projeto comum e possuem sentimento comunitário e de pertencimento ao grupo ou comprometem-se com o ambiente social.

---

[4] A interface do IRC é essencialmente textual: para interação entre usuários ou ter acesso aos serviços; alguns comandos são digitados e as respostas são disponibilizadas no monitor como texto.

[5] Todos podem ser produtores e distribuidores de informação e há utilização da tecnologia por leigos e não só por especialistas.

Assim, devido aos vários aspectos levantados neste trabalho, dentre eles a dinâmica interacional do IRC e ICQ, é que definiremos estes ambientes como produtores de novos tipos de formação social na contemporaneidade, em forma de agrupamentos, os quais distingüem-se das comunidades tradicionais e não reproduzem a utopia de comunidade ocidental (Wellman e Millena;1999 , Watson;1997 , Hamman;1999), acumulando especificidades sociais e comunicativas e propiciando níveis de organização e coesão entre usuários diferenciados no virtual.

Em síntese, trabalharemos com a hipótese geral e sub-hipóteses.

Hipótese geral:

Diferentes contextos proporcionam diferentes possibilidades de interação, organização e formação social no ciberespaço. Então, nem toda agregação social representa, necessariamente, comunidade virtual.

Subhipóteses:

1) Estas ferramentas proporcionam agregação e disponibilizam mecanismos de identificação e organização social.
2) Estas plataformas interacionais têm por ideologia a formação de comunidades virtuais. Entretanto, o registro ou inscrição no programa por si só não indica formação de comunidade ou desperta sentimento de pertencimento, solidariedade e vínculo social. Além disto, ao utilizarem as ferramentas comunicacionais os usuários nem sempre buscam comprometimento entre si ou com o ambiente social, nem engajamento ou desenvolvimento de projetos coletivos..
3) Estas ferramentas possibilitam diversas formas de exploração textual, identitária e comportamental.
4) Nem sempre os usuários buscam exploração do anonimato, optando por construírem identidade fixa no virtual.
5) São realizadas nesses meio trocas sociais tão significativas quanto as do real.
6) Usuários combinam plataformas interacionais *on-line* e conjugam a estas outras formas de comunicação tradicionais para potencialização da interação virtual, para sociabilidade e manutenção de laços sociais.

Considerações Metodológicas

Em geral, Ops (administradores de canais de IRC), e outras figuras de poder que formam a equipe da rede Brasnet de IRC, demonstraram-se avessos à realizar conversação com um estranho, de modo a não desejarem fornecer ou esclarecer de imediato dúvidas sobre o sistema, a ideologia e administração da rede ou sobre os três canais de IRC analisados[6].

Assim, raramente Ops mostraram-se prestativos, disponíveis ou satisfeitos com o fato de concederem entrevistas ou de precisarem preencher formulários: são desconfiados sobre a real identidade ou intenção de quem pergunta (procurando obter dados reais sobre o pesquisador antes de responder e interpretá-los de modo a achá-los coerentes – como nome, lugar onde mora, universidade, objetivo e questões trabalhadas na pesquisa etc), além de agirem como figuras onipotentes, que não têm tempo a perder com entrevistas.

Portanto as entrevistas foram realizadas de maneira informal, como uma conversação normal e sem compromisso, durante vários dias e conforme humor ou disponibilidade dos entrevistados: através de ICQ, IRC (*logs* – gravação e armazenamento no computador) telefone e encontros reais. Os próprios Ops demonstram cansaço e impaciência com relação ao meio *on-line*, preferindo encontros reais e telefone, algumas vezes, ao invés de teclar.

Algumas mensagens públicas ou diálogos transcritos foram editados, mas não alterados em seu conteúdo - afim de diminuir ou driblar o alto fluxo de informações públicas dos canais, que aparecem de maneira desconexa no espaço para comunicação coletiva dos canais de IRC, facilitando assim a disponibilização para exemplificação, leitura e análise sobre assuntos e comportamentos dos usuários no capítulo 4.

Outro cuidado foi o de me identificar como pesquisadora somente para a equipe do canal ou da rede de IRC, de forma a obter dados técnicos e funcionais sobre o ambiente e de poder atuar ora como participante (conversação privativa com outros usuários) ora como observadora do espaço coletivo, para não alterar o cotidiano virtual de determinado ambiente analisado.

O interessante é que muitas vezes administradores não acreditavam no objetivo do estudo ou que seu espaço social possuía alguma informação relevante a ser estudada por acadêmicos. Foi notado também que grande parte dos Ops não possui ou deseja desenvolver

conhecimentos técnicos aprofundados sobre o sistema de IRC ou não têm idéia maior sobre a concepção de comunidade ou de espaço social. Além disso, poucos sabiam explanar sobre informações técnicas e sobre a ideologia ou identidade de seus canais (ou omitiam e modificavam características do canal para enaltecer sua função de administrador e o valor do espaço social). Tal fato, aliado às mudanças de nível social e técnico constatadas nesses espaços de IRC e na própria rede (como desconexão de servidores, novos comandos, serviços e regras surgidas e renovação da audiência e do alto fluxo de informações públicas disponibilizadas simultaneamente nos canais) caracterizaram o meio como instável e complexo, além de representarem um esforço extra de pesquisa e observação; e cautela na interpretação e confirmação de dados.

[6]Preocupação em serem tachados como *nerds* ou como não tendo vida social ativa no real. Alguns não permitiram a citação de seus *nicks*, demonstrando além de desconfiança um cuidado sobre a reputação virtual construída.

Parte 1 - **Aspectos Teóricos Da Comunicação Mediada Por Computador**

Diversos autores identificam a sociedade contemporânea com a noção de *sociedade em rede* (Castells;2001)**.** Desse modo, pretendem ressaltar o fato de que vivemos em uma sociedade interconectada pelos meios de comunicação, afetando a organização da sociedade nos diversos níveis: social, político, econômico e cultural. Ainda que a sociedade em rede seja um fenômeno abrangente, que envolve as diferentes mídias em um mesmo sistema de comunicação, restringiremos nossa discussão à Comunicação Mediada Por Computador (CMC) – percebendo-a como um novo ambiente comunicacional, chamado de ciberespaço – e seus aspectos sócio–culturais, compreendido por alguns autores como cibercultura.

Para tanto, no capítulo 1 iremos primeiramente remontar a origem da CMC – a partir do desenvolvimento do computadores e da Internet - e explicitar sua posterior apropriação social, para a seguir discutirmos aspectos de interfaces gráfica, interatividade, de texto *on-line*, combinação de plataformas interacionais e criação de ambientes de sociabilidade, interrelação entre sistemas e prática de complementação técnica e social para obtenção de interações virtuais mais interativas.

No capítulo 2 desenvolveremos a noção de comunidade e trabalharemos aspectos da CMC, analisando o fenômeno da comunidade virtual e seus desdobramentos, que atuam sobre a modificação de padrões de sociabilidade na sociedade contemporânea.

Capítulo 1 - Noções sobre Sociedade em Rede, Internet e Interface Gráfica

1.1– Surgimento e Popularização dos Computadores: Redes, Internet e CMC

O surgimento dos computadores significa um passo crucial na história das máquinas de auxílio ao pensamento humano. A evolução dos computadores, desde o limitado ENIAC (1946) – computador digital eletrônico, que funcionava como um calculador gigantesco, ocupando várias salas do edifício da Universidade da Pensilvânia, no complexo de pesquisa militar americano – aumenta a capacidade de processamento de dados, facilitando operações complexas de balística e potencial atômico. A partir daí, com o desenvolvimento tecnológico crescente, inicia-se o processo de uma sucessiva diminuição, barateamento e compactação das máquinas, requerendo menor custo e especialização no manuseio e maior velocidade na troca de dados, o que posteriormente resultou no aumento da utilização de computadores na sociedade.

Durante os anos sessenta, surge o primeiro computador pessoal, chamado de Altair. Em seguida, no ano de 1976, Steve Jobs e Steve Wozniak dão origem a uma nova era da informática e fundam a *Apple*, na Califórnia. Jobs e Wozniak lançam o microcomputador comercial, *Apple I* e *Apple II*. Nos anos oitenta, partindo do sucesso da expansão dos microcomputadores, os dois empresários inovam mais uma vez e colocam à venda o *Macintosh* (em 1984), que é o primeiro microcomputador com interface gráfica, o que trouxe facilidade e uma operação de intuição pelo usuário comum.

Por sua vez, outra noção importante ligada ao desenvolvimento dos computadores para a CMC é a de rede e Internet. Com o desenvolvimento dos computadores, que passam a lidar com a capacidade de intelecto humano, surge a necessidade do compartilhamento das informações armazenadas. Assim, durante a década de sessenta a comunidade de pesquisadores americanos investe na conexão de computadores via linhas e cabos telefônicos. No início do processo, as linhas utilizadas na conexão eram *dedicadas*, permitindo a utilização da linha por apenas um computador, sendo uma via de mão única. Em seguida, com a chegada dos *packet switching* (pequenos pacotes de informação), uma única linha possibilita

a conexão de vários computadores, e o tráfego de informações acontece nos dois sentidos, por comutação de pacotes para uma comunicação em rede[7].

O sistema de comunicação em rede é aproveitado pelas universidades americanas. Dessa forma, a tecnologia é redirecionada socialmente pelos pesquisadores, a partir de mensagens eletrônicas, atendendo as necessidades de comunicação interpessoal. Dessa concepção surge a troca de informações por conferências eletrônicas e, assim, a popularização das BBS (*Computer Bulletin Board System).* As BBS são redes particulares que funcionam para troca de mensagens (sobre assuntos variados) ou para *acessar*, *baixar* programas que estejam em outro computador. Hoje em dia elas estão incorporadas à Internet.

Durante as décadas de 70 e 80, já existem várias redes nos EUA e em outros países. Nessa época, por iniciativa da *National Science Foundation* (NSF)[8], cria-se uma rede que interliga as mais importantes universidades dos EUA. Na busca de interligação dessas redes espalhadas pelo mundo surge o protocolo *NCP* (*Network Control Protocol*), que mais tarde dá lugar ao protocolo TCP/IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*)[9] e, assim, forma-se a Internet.

> "Tecnicamente, a Internet não é uma rede de computadores, mas um grande número de redes que se comunicam entre si, muito embora para o usuário tudo isso apareça como uma única e grande rede." (Reid; 1991, p.6)

A Internet intensifica o caráter multimídia e a lógica da integração, que se apresenta pela convergência tecnológica, ou seja: capacidade de organizar diversas plataformas de informação em um sistema interativo comum, que serão processadas e distribuídas

---

[7] Como é conhecido historicamente, a concepção da Rede Internet, a qual foi primordial para a CMC (comunicação mediada por computador), surge em conseqüência da Guerra Fria entre URSS e EUA, quando o desenvolvimento dos computadores é financiado pelo Departamento de Defesa americano com o intuito de construir um sistema de comunicação compartilhável e confiável, que possa manter a salvo as informações militares em caso de ataques inimigos. Nesse contexto, surge a rede *ARPANET* (1970), que nasce dentro do centro de pesquisa militar americano: cria-se um sistema de rede independente de centros de comando e controle. Ela funciona a partir da idéia de rede e descentralização, com vários computadores de centros militares distantes interligados, compartilhando informações entre si: não há um computador central, mas uma rede interligada que pode preservar as informações e comunicação mesmo se um dos computadores for destruído. Para aprofundamento desta história ver Rheingold (1994).

[8] NSF é um órgão americano de incentivo à pesquisa acadêmica.

[9] IP significa Internet protocol. Ele é responsável pela identificação das máquinas e redes e encaminhamento correto das mensagens entre elas, realizando o roteamento de pacotes entre dois sistemas, que utilizam a família de protocolos TCP/IP desenvolvida e usada na Internet. É um dos protocolos mais importantes do conjunto de protocolos da Internet e é o que utilizamos na atualidade.

virtualmente. Então, através da linguagem hipertextual de acesso multilinear (não-sequencial), texto, som e imagem passam pelo processo de digitalização e participam de um mesmo sistema, despertando uma nova pragmática comunicacional. Ela funciona com o modelo cliente/servidor. O cliente (usuário) requisita serviços ao servidor (computador que realiza a tarefa), por meio de um programa cliente, que entra em contato com um programa servidor, que por sua vez roda em computadores servidores de algum lugar da rede. Assim, através de um sistema de *browser* que acesse WWW (*Netscape ou Internet Explorer*), percorremos os documentos hipertextuais. Os *browsers*, como ferramenta de acesso às informações (navegação na Rede) mudam a estética da Internet, à medida que promovem interfaces gráficas crescentemente atrativas.

Assim, faz-se necessário que a Internet seja identificada além do sentido de mera tecnologia, uma vez que ao longo da década de 90 constituiu-se como um novo espaço de comunicação, interação e organização social: tornando-se a ponta do *iceberg* da cibercultura e do ciberespaço.

Quanto ao termo ciberespaço, este é anterior à Internet, pois já fazia parte do ambiente gráfico restrito do computador. Contudo, ele foi primeiramente mencionado pelo escritor americano William Gibson, nas obras *Neuromancer* e *Burning Chrome*. Em *Neuromancer* (1984), Gibson identifica o ciberespaço como uma espécie de alucinação consensual e coletiva que todos podem estar expostos. Nesse mundo de representação gráfica do autor, a tecnologia é onipresente, havendo uma rede mundial de comunicação chamada de *Matrix*, que armazena as memórias de todos os computadores e abriga as pessoas, que vivem conectadas à essa rede (Rheingold; 1994, p .16). Assim, tem-se a noção de ciberespaço como um *lugar* ou um *espaço* ligado à tecnologia intelectual e digital, que consiste em uma dimensão metafórica e lida com a representação, o imaginário e o simbólico.

Com a Internet e a CMC percebemos a expansão e aprofundamento da idéia de ciberespaço como identificador do imaterial, do virtual, de dimensão simbólica e de espaço-temporal, relacionado à comunicação interpessoal, realizada através de modalidades de comunicação de características temporais específicas: assíncronas (Correio eletrônico (*e-mail*), listas de discussão, *Newsgroup*) e síncronas (*MUD's*, *Chat-rooms*, *IRC* e *ICQ*). Na primeira, a troca de mensagens ocorre em tempo diferido, sem a necessidade de ambos os lados estarem conectados ao mesmo tempo à Rede. A segunda modalidade citada é aquela

mantida em tempo real, ou seja, é preciso que emissor e receptor estejam conectados à rede simultaneamente, compartilhando o mesmo espaço e tempo na interação virtual.

A Rede traz uma inquietação que não se resume apenas ao armazenamento de dados, mas também à produção e disseminação de informações com maior intercâmbio possível entre estas; além das relações interpessoais através da comunicação mediada por computador (CMC).

Neste contexto, é importante perceber a apropriação das tecnologias pelos usuários, que estabelecem usos e as adaptam aos seus interesses e necessidades. Conhecer a dinâmica da Internet e sua apropriação pela sociedade torna-se vital para perceber como ela possibilita diversas formas de interação social e agrega uma diversidade de sistemas comunicacionais, ou seja, ferramentas de comunicação que propiciam novas formas de sociabilidade e contribuem para formação de comunidades virtuais.

Ao analisar esta questão, da mesma forma que outros autores (Rheingold;1994 , Jones;1997), Castells afirma que as tecnologias fogem aos seus projetos originais ou propósitos iniciais, sendo, assim, constituídas por um processo histórico em suas produções. Para tanto, ele cita o exemplo da *ARPANET* - um sistema militar que, como vimos, precedeu a Internet e cujo serviço de troca de mensagens oferecido por seus programadores - de forma secundária na época - , sofreu transformações e consecutiva apropriação pela sociedade, culminando na utilização de relacionamentos sociais por correios eletrônicos.

> "En principio, la crearon para comunicarse entre sus centros de información, entre las supercomputadoras con que contaban (...). En el intento de buscar otras aplicaciones se enviaron varios mensajes entre ellos y se dieron cuenta que lo que intentaban buscar ya lo habían encontrado: desarrollar el correo electrónico." (Castells; 2001)[10]

Assim, na Internet observa-se um redirecionamento social da tecnologia, a partir de mensagens eletrônicas, atendendo as necessidades de comunicação pessoal crescente, e, portanto, sua adaptação para o discurso social, científico e comercial. Podemos aqui reconhecer a dinâmica sócio-técnica que se afirma na contemporaneidade, pela convergência entre o social e o tecnológico, tratada por Lemos (1997). Segundo este autor, a técnica amplia a capacidade imaginária e comunitária da vida social, gerando sociabilidade e trabalhando a

[10] Manuscrito eletrônico.

partir da imprevisibilidade da apropriação social da técnica. Ao se referir a esta questão, Castells (2001) nos diz:

> "(...) Ahora los usuarios modifican constantemente la tecnología y las aplicaciones de Internet. Esto es una vieja historia de la tecnología. Fue también el caso del teléfono: su historia social en Estados Unidos (investigada por Claude Fischer) muestra que el teléfono se inventó para otras cosas, pero los usuarios le dieron la vuelta y crearon otras aplicaciones. Pero con Internet se ha hecho más todavía, porque la flexibilidad, la ductibilidad de esta tecnología, permite el efecto de retroacción en tiempo real." (Castells;2001)

Castells e Rheingold desenvolvem a concepção de que a Internet tem autogestão, se retroalimenta passando por transformações constantes e que seu caráter libertário, transnacional e dinâmico vem se construindo e afirmando por conta de sua própria organização, que está estruturada em códigos abertos, de comunicação livre e flexível. A partir desse contexto, a sociedade modela a Internet e não o contrário:

> "Los productores de la tecnología de Internet fueron fundamentalmente sus usuarios; es decir, hubo una relación directa entre producción de la tecnología por parte de los innovadores pero, después, hubo una modificación constante de aplicaciones y nuevos desarrollos tecnológicos por parte de los usuarios, en un proceso de *feed back*, de retroacción constante, que está en la base del dinamismo y del desarrollo de Internet."[11]

Marcos Palácios (1996), menciona que a comunicação telemática reúne em um mesmo sistema o caráter massivo e interativo e que, sendo assim, a crítica à diminuição da esfera pública pela ação dos mídia - no sentido de transformação dos indivíduos em passivos e isolados no direito à expor opiniões e de resposta na comunicação – vem decrescendo, visto que a interatividade na comunicação, no acesso e na disponibilização de informações vem abrindo canais de diálogo importantes entre indivíduos e estruturas hegemônicas de comunicação, como jornais e revistas:

[11] Idem

> "É possível abrir-se um diálogo com um editor de uma publicação eletrônica, ou fazer circular, instantaneamente, entre os leitores, críticas aos artigos publicados, abrindo-se um verdadeiro fórum e devolvendo ao público leitor "a possibilidade de tomar a palavra e contradizer" que, segundo Habermas, teria sido seqüestrada pela extensão dos mídia no mundo moderno."

Em conjunto, estes autores enxergam as potencialidades da Internet como meio, analisando-a como um sistema de linguagem com especificidades próprias e não como apenas um suporte para outros meios de comunicação. Ou seja, a Internet articula os meios de forma singular e assume caráter potencializador, pois constrói, organiza e desenvolve novas relações sociais nos níveis cultural, político e econômico. Assim, ela está presente em todos os setores da sociedade, servindo como base material e tecnológica para o novo paradigma sócio-técnico da *sociedade em rede*[12], além de estar estruturada no processo econômico das indústrias de telecomunicação, uma vez que necessita dispositivos eletrônicos e técnicos para o acesso (linha telefônica, teclado, computador etc)

Observa-se que a linguagem da Internet reúne vários sistemas midiáticos em uma mesma plataforma digital, produzindo um padrão cognitivo comum, que consiste na construção de um novo ambiente simbólico, para a integração e entendimento das diferentes mensagens vindas de diferentes fontes: há intensificação da mistura de conteúdos e diferentes modos de comunicação (expressões culturais) tendem a trocar códigos entre si (Castells;1999).

> "E como mantém suas características específicas de mensagens enquanto são misturadas no processo de comunicação simbólica, elas embaralham seus códigos nesse processo criando um contexto semântico multifacetado composto de uma mistura aleatória de vários sentidos"(Castells;1999, p.394)

Compreendemos, assim, a CMC como mais uma ferramenta de interação social, que não necessariamente, rompe com as *antigas* formas, mas que coexiste com estas, à medida que atua como complementação e, ainda, provoca um *realinhamento* de todo o sistema.

[12] Conceito de Manuel Castells.

> "As novas tecnologias são assim, resultado de convergências tecnológicas que transformam as antigas através de revisões, invenções ou junções. Se os media clássicos não vão desaparecer, é certo, ao menos, que muita coisa vai mudar no conteúdo e na forma de consumirmos as informações." (Lemos; 1996)[13]

A partir do paradigma de integração e de convergência tecnológica que acompanha a *sociedade em rede* é que Castells (1999) desenvolve o termo *cultura da virtualidade real.* Ao afirmar que vivemos numa *cultura da virtualidade real* ele explica que todas as formas de comunicação nas mais diversas sociedades são estruturadas na produção e consumo de sinais. Assim, ele não vê separação entre realidade e representação simbólica, já que existimos em ambientes simbólicos e atuamos por meio deles.

Para o autor, a lógica da integração que a Internet traz, organizando diversas expressões culturais em um mesmo sistema (mídia audiovisual e mídia impressa, cultura popular e erudita, educação, entretenimento e informação) constrói uma *virtualidade real* e não uma realidade virtual, já que a realidade sempre é virtual: ou seja, a realidade é percebida através de símbolos (experiência simbólica e material das pessoas) que fogem de uma definição semântica estática. O interessante é perceber a diversidade de interpretações que os modos de expressão cultural permitem através de suas diferentes formas de linguagem codificadas, que não são lógicas ou matemáticas.

No ciberespaço vive-se uma virtualidade real, que nada mais é do que uma experiência real codificada em um novo ambiente simbólico, o da Internet: é a realidade tal qual vivemos sendo apreendida pelas várias expressões culturais que esse sistema abriga em sua estrutura.

Como Castells tratou anteriormente, a sociedade é que modela a Internet. E se a Internet é produzida e desenvolvida por seres humanos, sofrendo modificações constantes pelo sentido da retroação interativa dela com os usuários, então é comum que os elementos de construção do sistema venham do real e interajam com especificidades que o virtual oferece, tal como observaremos na construção de interfaces gráficas e nas comunidades virtuais.

> "Todas as realidades são comunicadas por intermédio de símbolos. E na comunicação interativa humana, independente do meio, todos os símbolos são, de certa forma, deslocados em relação ao sentido semântico que lhes

[13]Ver manuscrito eletrônico *Os Interativos e Retribalização Do Mundo.*

> são atribuídos. De certo modo, toda realidade é percebida de maneira virtual." (Castells;1999, p.395)

1.2 – Hipertexto e Interface Gráfica

Como vimos anteriormente, ao término da Segunda Guerra Mundial o conhecimento humano sofre grande intensificação em termos de qualidade e quantidade. O conhecimento acumulado como resultado dos esforços empreendidos durante a guerra possibilitaram transformações tecno-científicas: pesquisa aplicada e de base. O homem, acostumado a inventar máquinas transformatórias da natureza, que ampliam seu poder físico, passa a lidar com o intelecto de outra forma, exercitando a capacidade de pensar e trabalhar o conhecimento (Bush;1945). A partir desse contexto tecnológico, com o intuito de produzir um mecanismo que consiga processar informação na mesma velocidade em que esta se desenvolva, tem início a concepção de hipertexto - concretizada nos moldes atuais através do avanço de projetos de interface gráfica e da Internet.

O físico e matemático Vannevar Bush (diretor da Agência Governamental americana durante a década de 40) é co-autor do artigo intitulado *As We May Think*, publicado na revista *The Atlantic Monthly* (julho de 1945). Neste texto Bush incentiva os cientistas, saídos de trabalhos bélicos, para um esforço em prol de máquinas para acesso, disseminação, desenvolvimento e manutenção de todo o conhecimento já conquistado.

A proposta de Bush diz respeito ao projeto *Memex* (*Memory Extender*), uma espécie de arquivo central ou biblioteca pessoal (mistura de máquina de microfilmagem e computador). Sua intenção era a de ter um grande integrador de conhecimentos, que pudesse acumular uma grande quantidade de informações (documentos, livros, arquivos etc), em forma de imagens, textos e sons. Desse modo, as informações seriam acessadas e consultadas de diversas maneiras, além de permitir a associação livre entre os documentos e anexação de comentários aos dados. Está formada a idéia de um grande banco de dados para pesquisa e de acesso multilinear.

Em 1965, Ted Nelson, outro nome que está na origem da revolução tecnológica, retoma a idéia de Bush e desenvolve pela primeira vez o termo *hipertexto*[14], que designa o

[14] Bush e Nelson se inspiram em aspectos do pensamento humano: livre associação entre as várias informações na nossa memória.

tipo de associação e recuperação ou acesso à informação de maneira não-sequencial. A proposição do autor serviria como base para a concepção de uma imensa biblioteca eletrônica mundial, já que funcionaria em rede e possibilitaria o acesso a uma quantidade considerável de documentos e informações, representando todo o conhecimento humano reunido até aquela data. Este projeto de Nelson, nomeado *Xanadu*, tornaria possível a leitura de clássicos da literatura, a consulta de jornais e revistas, o acesso a filmes e fotografias, a consulta de livros científicos e publicações resumitivas de toda a nossa cultura e ciência, através da abertura de janelas e mais janelas. Ele funcionaria como um armazenador de dados e permitiria aos usuários a realização de conexões, bem como a interação entre as informações armazenadas, através de comentários anexados pelos usuários. A *biblioteca Universal*, representada por *Xanadu*, serviria como memória coletiva da sociedade.

Nelson e Bush utlilizaram-se da mesma premissa: a forma pela qual raciocinamos tem como princípio fundamental a livre associação das idéias, analogia e a flexibilidade na organização e no compartilhamento de dados, formando uma conexão subjetiva e pessoal entre as várias informações da memória. Os projetos *Memex* e *Xanadu* atuariam como registro do conhecimento, permitindo a conexão multilinear entre as informações e sua organização horizontal. Assim, a noção de hipertexto aparece como expressão dessa proposta e, mais adiante, com o desenvolvimento e popularização do computador, das interfaces gráficas e da Internet, fará parte da nova forma de assimilação e manutenção da informação na contemporaneidade[15] (Levy;1993).

Desse modo, podemos considerar o hipertexto como um conjunto ou rede de nós interligados de forma não-linear (esses nós são palavras, imagens, sons, outras páginas, gráficos, etc), que estão em constante transformação (construção e renegociação) (Lévy;1993 , Landow;1995 , Bolter;1991). Neste contexto, os usuários necessitam do elemento da interface (face interativa para atividade do usuário) para terem acesso ao hipertexto e suas características.

A questão da interface mais simples e de fácil acesso é fator primordial para o aumento do uso do computador pessoal, pois é notado que a distância que afasta o usuário do computador é diminuída com o surgimento dela, apesar de adicionar camadas `a comunicação.

[15] Os projetos de Bush e Nelson não foram concretizados, mas os dois tornaram-se referência fundamentais no pioneirismo da concepção de estrutura de hipertexto

> "A interface gráfica seduz o usuário em potencial e o liga cada vez mais ao sistema. O princípio que acabamos de enunciar, assim como a crença na necessidade de uma comunicação com o computador, que fosse intuitiva, metafórica e sensoriomotora, em vez de abstrata, rigidamente codificada e desprovida de sentido para o usuário, contribuíram para "humanizar a máquina". Ou seja, essas interfaces, essas camadas técnicas suplementares tornaram os complexos de agenciamento de tecnologias intelectuais e mídias de comunicação, também chamados de sistemas informáticos, mais amáveis e mais imbricados ao sistema cognitivo humano." (Lévy;1993, p. 52)

A definição de interface pode ser entendida como sendo uma superfície de contato existente entre dois sistemas: um dispositivo que atua como conector, interligando e compatibilizando diferentes unidades em um sistema padrão de comunicação para transferência de dados (Lévy;1993). Assim, ela é uma camada entre homem e computador, que utiliza a representação gráfica de objetos (em uma tela de alta resolução), ambientes e menu de operações, para estruturar e simbolizar seus elementos internos. Esta apresentação possui como característica principal a idéia de facilitar ao máximo a operação do computador pelo usuário, que faz uso de um dispositivo sensoriomotor, representado pelo *mouse*[16]. Este acessório atua junto com a interface gráfica e funciona como elemento de escolha e auxiliador de operação dos ícones (representação gráfica de objetos e operações), realizando movimentos através de um marcador (seta) por toda a tela de alta resolução do computador. Além dos ícones, os menus apresentam opções diversas, que funcionam a partir da escolha do usuário, com o auxílio do *mouse*. Essa nova forma de relação entre homem e máquina, usuário e computador, busca uma relação mais próxima, amigável, simples, prática, simbólica e intuitiva entre as partes relacionadas (Lévy;1993, p. 36).

Então, o espaço da tela do computador é criado de maneira a acomodar todos os seus ícones, suas diversas funções e elementos simbólicos. Na busca de um espaço de fácil compreensão e assimilação, cria-se um *ambiente gráfico* com o qual o usuário se sinta familiarizado e, assim, mais seguro para interagir. Surge assim, por exemplo, a idéia da construção de um espaço simbólico similar a uma mesa de escritório: o *desktop.*

[16] Criação de Doug Engelbart, desenvolvido na década de 60.

Ao buscar analogias, trabalhando com parâmetros conhecidos, a representação simbólica dada pela *metáfora do desktop* fornece ao usuário uma idéia de identificação espacial com o novo e o abstrato, o que facilita operação de computadores por leigos. Então, a interface gráfica é fator importantíssimo para popularizar a utilização dos computadores, pois lida com a operação no campo das formas intuitivas e já conhecidas, imbricadas ao sistema cognitivo humano (Lévy;1993, p.52). As representações simbólicas, pela linguagem visual da interface, permitem que o computador tenha um caráter intelectual e auxilie a inteligência humana.

Segundo Steven Johnson (2001), a interface gráfica é uma espécie de filtro de informações digitais que lida com o excesso de informação e sobrecarga sensorial da comunicação contemporânea, organizando os dados de forma a serem acessados e manipulados, fazendo-se presente através de um sistema simbólico (representações e sinais), caracterizando a capacidade de auto-representação do computador e, assim, o *espaço-informação*. O autor identifica o computador além da simples exibição de caracteres e a interface gráfica como uma camada de tradução, que atua como mediadora na interação entre várias partes na comunicação, tornando cada parte sensível à outra no processo e afirma que ambos geram conseqüências sociais importantes.

> "Para que a mágica da revolução digital ocorra, um computador deve também representar-se a si mesmo ao usuário, numa linguagem que este compreenda." (Johnson; 2001, p.17)

Na Comunicação Mediada por Computador, a interface gráfica representa uma superfície de contato que dá forma a interação: fornece o suporte necessário ao processo comunicacional de forma interativa e possibilita a interação social entre usuários, a relação destes com os *softwares* e sistemas operacionais e dos *softwares* entre si. Portanto, um projeto de interface gráfica bem construído, nos moldes de organização, com disponibilização de elementos e serviços de forma prática e de fácil acesso e compreensão, torna-se mais do que necessário para a *imersão no virtual*, à medida que atua sobre a capacidade de manipulação e plena assimilação dos componentes pelo usuário, além de despertar interesse e freqüência na utilização, funcionando como *agente fidelizador de usuários*.

Assim, a interface gráfica influencia a quantidade de usuários associados, o número de relações estabelecidas no período de tempo determinado e o desenvolvimento e manutenção

de interações (a continuidade na comunicação e também a permanência e freqüência no sistema ou ambiente social), além de relacionar-se com a atualização e lançamento de novas versões dos *softwares* - com inclusão de novos serviços e comandos para corresponder às demandas quanto às necessidades e interesses de uso que possam surgir.

Para Johnson, uma das característica das interfaces é a *ilusão da manipulação direta do espaço-informação*: a interface gráfica traz idéia de manipulação direta dos ícones pelo *mouse* (ferramenta de *input*), estando ligada à idéia de autonomia ou atividade do usuário sobre o sistema. O *mouse* é, então, mais do que um dispositivo apontador, um *elemento de imersão* no ambiente. Além disso, através dele o usuário pode mexer e arrastar objetos de um lado para o outro na tela do computador, clicar em ícones, demandar comandos, fechar e abrir coisas e, assim, sentir-se como alterando ou expandindo o conteúdo disponível[17].

Agregada à idéia de metamorfose do sistema pelo valor de uso adquirido com a prática comunicativa, está o que podemos denominar de *sentimento de total autonomia* sobre o sistema por parte do usuário (na utilização dos serviços e ferramentas) e o de *total interatividade* do sistema na interação. Assim, é fornecido o programa original, com sua estrutura e configuração principal, contendo opções de configuração e personalização. Estas opções são pré-formuladas pelos projetistas, para que o usuário explore o sistema, *sinta* ou *brinque* de *total autonomia* no percurso. Contudo, vemos que, na verdade, essa autonomia sobre a escolha do caminho a seguir carregará sempre um fator de limitação, de predeterminação deste caminho, que é instituído por quem projeta o programa. Ou seja, a possibilidade de escolha e diversificação de percurso percorrido resulta em aumento da atividade do usuário no sistema – e o usuário é ativo, mas não totalmente autônomo no percurso, que é limitado em seu projeto original.

O pressuposto *atividade* versus *autonomia do leitor* na reflexão de Espen Aarseth (1997) se aproxima da idéia exposta no parágrafo anterior. Nesse contexto, o autor busca caracterizar a atividade do usuário frente ao acesso e à produção da informação na atualidade (onde este atua pode atuar como leitor e autor simultaneamente), propondo o termo *atividade ergódica* para o esforço extra empregado no processo de intervenção, exploração e interpretação do texto. Nesse sentido, Aarseth identifica os vários tipos de texto e narrativas construídas, trabalhando o termo hipertexto sob a proposição de categorias de *cibertexto*, procurando abarcar a diversidade textual em meios eletrônicos ou não (relacionado à

[17] Para Johnson, a ilusão do espaço-informação só existe através da manipulação direta.

impressos[18] e digitais). Assim, Aarseth conclui que a estrutura de cibertexto amplia a postura ativa do leitor na intervenção do texto, já que a escolha sobre os *links* atuam sobre a construção do texto *on-line* mas que esta estrutura também traz consigo aspectos limitantes e autoritários: apesar de o usuário possuir diversas opções de leitura ele não realiza intervenção ou subversão no sistema, seguindo um trajeto de leitura previsto pela estrutura de *links* formuladas pelo autor da narrativa.

Desse modo, ao mesmo tempo que enxergam o aspecto limitador quanto à interferência do leitor no hipertexto, Aarseth assim como outros autores (Bolter;1996) reconhece o espaço multimídia do computador (hipermidia) e a flexibilidade na exploração e construção do texto eletrônico, no que diz respeito à sua produção e consumo - o leitor pode ir além da interpretação, atuando dentro do texto, com recursos de cortar, colar, apagar, adicionar comentários e relacionar assuntos (em tempo real da interação ou não), combinar imagens (estáticas ou em movimento) e *links*, sons etc.

Para Bolter o computador e o hipertexto transformam a natureza do texto[19] e da escrita, que passa a ter expressões visuais, a partir de nosso ato de conceber e manipular estrutura de tópicos ou unidades e redes verbais para organização e apreensão textual - em um espaço de escrita que não é só uma superfície visual mas também uma estrutura de dados no computador, que através dos espaços de informação simbólica disponíveis (originados das camadas do *software*) e do ato da escrita nos permite *brincar* criativamente sobre estruturas formais sem abandonar a riqueza da linguagem natural. Contudo, o processo de *exploração* social e comunicacional está condicionado aos recursos que o meio oferece.

Dessa forma, nos próximos capítulos investigaremos o que as ferramentas de comunicação em tempo real via texto, IRC e ICQ, disponibilizam para criação e desenvolvimento de estratégias textuais e performances comunicativas na conversação, além de analisar como ocorre a atividade e escolha dos usuários frente aos comandos e serviços para construção de identidade virtual e dos textos eletrônicos públicos e privados nesses ambientes.

Não podemos negar, no entanto, que: apesar de limitados os *caminhos* podem ser *ampliados* com as novas versões dos programas; que os caminhos podem se esgotar ou não (o que depende de conhecimento e freqüência na utilização dos *softwares*) e que o computador e

[18] O autor discorre sobre a apropriação pelo leitor da obra I-Ching, por exemplo.

os programas trazem *graus de interatividade* diferentes e dão origem a interações sociais diferenciadas, segundo a tipologia de Jens Jensen (1999).

Como a CMC, através da comunicação interpessoal, está inserida no aspecto de comunicação interativa pela Internet, ao caracterizarmos o termo interatividade, buscamos analisá-lo no contexto de: potencial de interatividade dos sistemas (estrutura e funcionalidade específicas) e entre sistemas (interrelação dos *softwares* no ciberespaço e possível complementaridade técnica e social) - representados neste trabalho pelo paralelo traçado entre as ferramentas de interação em tempo real IRC e ICQ -, observando também a atividade do usuário frente ao manuseio desses programas e as várias possibilidades de interação social que eles propiciam. Dessa forma, nos capítulos seguintes perceberemos como o usuário se relaciona com essas tecnologias (postura ativa ou não, apreensão de comandos, adaptações quanto ao uso, construção do texto, linguagem e cultura desenvolvidas nesses ambientes) e como estas se relacionam entre si para a relação social *on-line*.

Para definição de interatividade, evitamos a aplicação de uma noção fetichizada no processo de interação, a qual se origina de uma retórica comercial da indústria da informática, pois segundo esse pressuposto o computador assumiria uma capacidade equivalente ao do ser humano no processo de atividade interacional: capacidade de receber e responder ao *input* (estímulo) do usuário por si só. Assim, buscando uma análise crítica quanto ao termo interatividade, recorreremos a Jens Jensen.

Em primeiro lugar, o autor sugere a diferenciação entre interatividade e interação (já que, ao computador, não cabe a posição de sujeito no processo), restringindo a aplicação do termo interatividade à comunicação entre as mídias e o usuário.

Torna-se necessário frisar que o autor não busca um conceito definitivo de interatividade e sim uma compreensão dos vários *níveis* ou *graus de interatividade* na CMC, considerando o computador e os sistemas que incorpora com suas especificidades próprias de meio. São estes níveis:

- *Transmissional* : O usuário é puro receptor dentro do fluxo incessante de dados, onde o provedor controla e distribui as informações. Assim, estas informações estão disponibilizadas e transmitidas em processo midiático de via única, ou seja, sem

[19] Redefine texto como um estrutura de elementos visíveis na tela e como uma estrutura de sinais nas mentes dos escritores e seus leitores.

possibilidade de reciprocidade dentro do sistema (como sistema de servidor de listas, rádio e Tv multicanais).

- *Conversacional*: É um sistema de mão dupla, ou seja, que permite reciprocidade na atividade, uma vez que além de acessar e receber informações o usuário adquire capacidade de guardar, produzir informações próprias e distribuí-las ou disponibilizá-las como lhe convier, em tempo real ou não - já que é concedido ao usuário opção de atuação dentro das configurações pré-existentes ou padronizadas pelo sistema original (como no correio eletrônico, listas de discussão e IRC e ICQ).
- *Consultacional:* O usuário pode acessar ou requisitar entrega de informações de seu interesse diante de atividade de seleção entre as possibilidades disponíveis no sistema. Trata-se de um sistema de mão dupla, onde o caráter de reciprocidade ou de retorno permite que os usuários exerçam comentários e solicitações ao sistema, obtendo controle sobre a distribuição, o tipo de informação e quando esta será disponibilizada (como em *Websites* da Rede).
- *Registracional:* Diz respeito à capacidade do sistema de adquirir, registrar e processar informação proveniente da atividade do usuário e de, assim, de se adaptar ou reagir limitadamente à estas informações, seja tomando decisões por conta própria (através da pré-configuração dos projetistas ou personalização de comandos pelos usuários) ou sem consentimento prévio do usuário - como os dispositivos de gravação automática do sistema (*log*), jogos de computador ou pela atividade dos *cookies*[20]nos navegadores e *sites* da Internet.

Depois de identificarmos os quatro níveis de interatividade das mídias no computador, buscamos expandi-los à funcionalidade dos *softwares* de interação em tempo real, ICQ e IRC, que serão mapeados no capítulo 3 deste trabalho. Contudo, de antemão, já consideramos o caráter exploratório ou imersivo destas plataformas interacionais *on-line* como detentoras desses níveis de interatividade no sentido de comunicação interativa, mantida em tempo real via texto.

> "The computer is a self-contained world in which the whole process of simiosis can take place (...) The eletronic space is unique in that its textual

[20] Arquivos de comunicação, abrigados em *sites* para monitorar freqüência e atividade dos usuários na Rede (capturam informações a partir de sua instalação automática nas máquinas dos usuários).

> structures are kinetic: the structure can alter or reagroup its elements behind the screen as we look on. In the technologies of handwriting and printing, the human mind was the only activator of signs; in this new technology signs also become active outside the mind in the electronic circuits where the text iself resides." (Bolter;1996, p.87)

Segundo Bolter (1996) o computador é um espaço simbólico, uma máquina para criação e manipulação de sinais (que podem ser matemáticos, verbais ou ilustrados), reproduzindo a visão semiótica da linguagem e da comunicação, já que o texto torna-se uma *textura de sinais*, que organizados pelos programadores indicam ou dão sentido a outros sinais (qualquer símbolo no espaço se refere a outro, através de seu endereço numérico) e formam a estrutura de um programa. Assim, o computador, como espaço escrito, é promessa de revolução semiótica.

Ao buscar questões sobre referência e significado do espaço de escrita eletrônica, ou melhor, a semiótica da escrita eletrônica o autor indica a palavra escrita como um símbolo, atenta que devemos levar em consideração os instrumentos e superfícies de escrita e expõe que sinais estão sempre ancorados em um meio (podendo estar mais ou menos dependentes das características do meio) - ou seja, não existem sem um meio ou sem um espaço de escrita definido. Assim, Bolter afirma que *a superfície e o instrumento sempre afetam os sinais que escrevemos, ao menos pela sugestão de formas e gráficos, que sejam convenientes e legíveis. O computador certamente faz isso ao favorecer formas de letras e gráficos que podem ser disponibilizados legivelmente como píxels na tela. Mas o computador faz mais, pois se torna tanto superfície como instrumento para uma escrita unicamente fluida* (p.85).

Assim, relacionando computador, hipertexto e interface gráfica, vemos que esta é composta por símbolos, como conjunto de sinais que remetem a outros sinais em uma rede de elementos e pontos (movimento semiótico: de sinais para outros em um ato de referência[21]), promovendo representações do mundo em nossas mentes (ou mundo imaginado e idéias abstratas, como dito por Bolter) e familiarização do usuário com o sistema (que leva o indivíduo ao conhecimento do programa e de suas possibilidades interacionais bem como ao seu manuseio e freqüência na utilização). Tais aspectos ligados à interface podem incitar o indivíduo a procurar alternativas para superar tanto as limitações interacionais do meio virtual

[21] A função do sinal é relacionar expressão aos conteúdos.

(sem contato físico, gestos ou expressões faciais) como também as limitações comunicacionais dos próprios *softwares* de interação *on-line*, no que diz respeito à promoção de potencialização da interação social no ciberespaço construindo uma comunicação mais interativa, através da combinação de *softwares* de interação *on-line*.

A atividade do usuário no sistema (participação através de escolhas, interpretação, apreensão, escrita e utilização dos dispositivos) é que dá sentido ao mesmo. Assim, compreender o papel da interface é ao mesmo tempo perceber o processo de significação realizado pelo usuário na atividade de apropriação de cada espaço de escrita eletrônica, já que todos os seus elementos juntos (estruturais e funcionais) constituem o texto, possibilitando sua construção, modificação ou simples visualização na tela[22].

Tais aspectos, aliados à atualização dos projetos originais e à diversificação dos usos pelos usuários, fazem com que ocorra a interrelação das mídias em uma mesma plataforma e lidam com a capacidade criativa do usuário, o qual procura se *adaptar* ao meio, ao mesmo tempo que o condiciona às suas necessidades comunicacionais e interesses pessoais.

Tal fato é relatado por Bolter, quando ele discorre sobre a importante função que o texto verbal exerce e a possibilidade de sua progressiva diminuição frente aos programas multimídia comerciais. Apesar do correio eletrônico e grupos de discussão continuarem sendo puramente textuais seus usuários estão a cada dia mais transmitindo gráficos, áudio e vídeo pela Rede[23]. Assim, a escrita eletrônica não está limitada ao texto verbal e é ao mesmo tempo descrição visual e verbal.

A apresentação multimídia e a representação eletrônica renegociam a palavra e a imagem em um efeito estético diferenciado, relacionando documentos e comandos por meio de figuras, ícones ou objetos gráficos e palavras em botões para produção de um efeito e experiência visual. Essas questões podem estar refletidas nas novas versões de programas, que prezam pela velocidade, simplificação e praticidade em suas estruturas e assimilam os diversos interesses de uso produzidos e recursos culturais desenvolvidos em ambientes virtuais (expressões, linguagem, simbologia e cultura própria do virtual), representados pela inserção de novos elementos de interação pelos *designers*.

---

[22] Além disso, o texto é um dado estrutural, que o computador registra atrás da imagem que aparece na tela.

[23] Usuários podem interrelacionar figuras e tópicos verbais dentro de uma mesma estrutura ou em uma rede de elementos. Esses *textos multimídia* têm caráter interativo, maleável, instável, colaborativo e dinâmico e representam uma escrita topográfica, que não necessita de representação equivalente no discurso falado. Além disso, a mudança de espaço de escrita origina uma mudança tipográfica e representam uma estrutura de possibilidades, segundo o próprio Bolter.

> "Os ambientes de sociabilidade são, desta forma, construtos sociais elaborados a partir dos artefatos técnicos disponíveis. Mesmo as plataformas em si também podem ser constituídas socialmente, pois o desenvolvimento de suas sucessivas versões muitas vezes é influenciado pela dinâmica da sociabilidade que se desenvolve em seu interior. O caso dos inúmeros *scripts* de clientes de IRC ou das alterações sucessivas realizadas nos serviços de Web-chat são exemplos disto." (Guimarães; 1999)[24]

Estas simplificações, adaptações e atualizações constantes dos sistemas, por sua vez, facilitam a apreensão dos seus códigos e funcionalidades pelos usuários e os popularizam, garantindo assim a legitimação e existência dos mesmos; além de atuar positivamente sobre os fatores de lucratividade e concorrência vigentes na sociedade do capitalismo informacional e global (Castells;2001).

Para as interações em tempo real na Internet a representação da interface formulada a partir do princípio da *cultura da virtualidade real* mencionada anteriormente é mais do que necessária, pois esta é composta por ícones gráficos familiares inseridos em uma estrutura bem constituída, com comandos e serviços de fácil visualização e compreensão para facilitar a interação social e acompanhar a dinâmica de velocidade da Rede, buscando superar as limitações deste tipo de comunicação *online*, se comparada à relação face-a-face.

Um exemplo disso pode ser percebido em projetos de *softwares* como IRC e ICQ - ferramentas para conversação em tempo real via texto, mas que suportam aplicativos de voz, vídeo e jogos. Veremos na segunda parte deste trabalho se e como eles representam diferentes ambientes de sociabilidade (com códigos, símbolos e configurações espaciais particulares), que possibilitam diversas formas de interação e se comunicam e interagem entre si e com outros ambientes na Rede em forma de uma complementaridade técnica e social.

Dentro deste contexto cabe lembrar que *designers de interface* (Johnson;2001) assumem papel importante no espaço virtual, pois desenvolvem elementos de carga atrativa e produzem caminhos pré-determinados para a experimentação, além de fornecerem localização física (virtual) aos objetos. Eles projetam ambientes virtuais, construindo estruturas simbólicas, e estabelecem serviços e comandos específicos, utilizando-se da ressignificação

[24] Manuscrito eletrônico.

de códigos e símbolos da sociedade tradicional, dando sentido à informação: tornam o ciberespaço (universo de zero e uns ou *pixels*), até então invisível, perceptível[25]. Este trabalho é responsável por despertar diversos níveis de interatividade com relação aos *softwares* e definem vários modos de interação social, permitindo que os usuários não só consumam produtos mas os experimentem ou vivenciem através das experiências visuais, culturais e de identidade na Internet, por meio de simulações virtuais ou interações sociais basicamente via texto *on-line*, como acontece nas comunidades cibertextuais. Dessa forma, o sucesso de massa e a inovação criativa estão lado a lado.

Estes profissionais tem a função de manter os consumidores familiarizados com a nova paisagem cultural *high tech* contemporânea que acompanha a estética da Internet. Eles adaptam os ambientes virtuais e *softwares* à dinâmica da Rede, promovendo a readeqüação dos sistemas às variações de uso que surgem com a retroalimentação do ecossistema interativo deste meio, o que resulta em novos comandos, serviços e novas versões de produtos.

Pensando sobre a importância do papel dos *softwares* e dos projetistas no processo comunicacional, para a construção de uma *coerência social* no virtual, de identidade individual ou das comunidades virtuais, Judith Donath (1996) propõe um estudo sobre o planejamento de ambientes sociais *on-line*, no sentido de perceber o projeto de plataforma para criação e sustentação de ambientes de sociabilidade, construindo lugares no ciberespaço onde indivíduos possam se comunicar e onde sociedades reais possam se desenvolver.

Dessa forma, a autora trabalha com a dicotomia liberdade e limitação desses ambientes sociais *on-line*, analisando como as *dicas* ou *sinais sociais* se constróem em ambientes de comunicação mediada por computador via texto, visto que no ciberespaço a ausência do corpo físico e a imaterialidade atuam como amplificadores de práticas identitárias e limitadores na comunicação *on-line*, já que a interação ocorre em meio a escassez de sinais e ao anonimato na Rede – fatores estes que interferem sobre a veracidade da informação fornecida pelos interlocutores e resultam em usos e comportamentos diversos no virtual, que influenciam a formação de comunidades virtuais.

A produção de sinais sociais abrangem a maneira como o usuário se identifica, representa ou descreve no virtual (para emitir ou omitir posição social, idade, gênero, descrição física, etc), os significados sociais particulares compartilhados pelo grupo

[25] Ao discorrer sobre esta questão Bolter sugere que o programador torna-se uma espécie de escritor.

(disponibilização de regras sociais, organização social, discurso, símbolos etc) e também a forma como os indivíduos se expressam textualmente nesses espaços (onomatopéias, palavras modificadas ou abreviadas, emoticons etc)[26] ao tentarem suprir a falta dos artifícios de comunicação existentes na relação face-a-face (vestuário, gestos, expressões verbais e faciais, variações de voz e entonação, etc).

A autora pensa as potencialidades técnicas e sociais dos *softwares*, que atuam como facilitadores ou disponibilizadores de sinais sociais, de informação e de identificação na interação virtual (pessoas tentam guiar-se por endereços de *e-mail*, estilos de assinatura, pistas textuais (como palavras abreviadas, simbologia específica de cada espaço social, etc).

Os programas ou ambientes sociais fornecem dispositivos para que os usuários exercitem a criatividade, construam o modo de identidade individual e coletivo e percebam ferramentas de atividade e de filiação dentro das comunidades virtuais, amplificando a flexibilidade e velocidade necessárias na interação em tempo real via texto, influenciando o desenvolvimento de linguagem, simbologia ou cultura própria do virtual.

Sendo assim, a autora atenta para a percepção dos projetistas sobre a conscientização da dinâmica e características da interação social *on-line*, como a ausência do corpo e de sinais sociais. Segundo a autora, o conhecimento de tais questões por estes profissionais é primordial para o desenvolvimento de ambientes sociais virtuais ou interfaces gráficas eficientes, para o exercício de práticas identitárias, para a tentativa de reconstrução ou cópia dos dispositivos de comunicação *off-line* (que se perderam com a interação virtual) ou exploração de novas formas de interação e dos aspectos da cultura desenvolvida no virtual (vocabulário, mitologia e regras sociais).

Johnson, atenta para o fato de que ao mesmo tempo em que as interfaces aproximam os usuários dos *softwares*, dando impressão de aproximação entre usuário e informação (pela ilusão da manipulação direta, que desperta imediatez táctil através do *mouse*) elas os afastam , à medida que adicionam mais uma camada intermediária entre os dois: já que sua manipulação está condicionada ao conhecimento e domínio de regras e comandos específicos de cada *software*, elemento este que junta-se ainda aos fatores sociais, econômicos e culturais de cada indivíduo no acesso à informação ou à técnica[27].

---

[26] risada Hehe, a palavra *Tudo* vira *Td*, carinhas formadas por caracteres para expressar ações e estado de espírito - :)

[27] Nesse ponto, é importante atentar para a questão da divisão social no acesso à informação codificada na Internet (Castells;2001), já que os usuários estão em diferentes contextos sociais e possuem diferentes níveis

Assim, no processo de sociabilidade estabelecido pelas interfaces os fatores técnicos, econômicos e sociais estão juntos na interação virtual. A interação no ciberespaço está relacionada à atividade do usuário e à constituição da interface (recursos, ferramentas, comandos e serviços) - que influencia diretamente sobre o nível de interatividade de cada *software* para a interação processada entre indivíduos e interatividade entre sistemas - além de aproveitamento sobre o sistema. Tais fatores influenciam o caráter quantitativo (número de pessoas com que se fala simultaneamente ou quantidade de ambientes freqüentados também de forma simultânea ou não em uma única conexão) e qualitativo da interação, no que se refere ao tipo de interação social desenvolvida, se mais ou menos interativa.

O esforço descritivo das ferramentas de interação torna-se importante para visualizar as diferenças estruturais (especificidades de cada meio técnico e social), os níveis de interatividade e compreender de que forma os usuários se apropriam destes *softwares*, ou seja, qual a postura ativa dos usuários frente a essas ferramentas.

Considerando, portanto, a interface gráfica como um espaço simbólico - que suporta práticas sociais e promove experiências culturais no ciberespaço - que analisaremos a interface gráfica das plataformas de IRC e ICQ, buscando observar as diferenças de comandos e serviços entre elas e veremos como suas estruturas proporcionam uma diversidade de interações, de produção cultural e de uso pelos usuários.

Mas, antes, cabe aqui discutir as noções de comunidade e interação virtual.

---

educacionais e culturais *off-line*. Ou seja, há variabilidade no que diz respeito ao conhecimento e à utilização dele: saber como procurar pela informação, como processá-la e transformá-la em conhecimento para aplicá-la conforme seus interesses.

Capítulo 2 – Comunidade e Interações Virtuais

2.1 – Sobre o Conceito de Comunidade

Desde a concepção de ciberespaço como esfera pública ou espaço de interlocução social ligado à CMC, abrigando praticas sociais e comportamentos diversos no virtual, o termo comunidade tem sido utilizado para caracterizar o fenômeno de relações e agregações sociais neste meio. Então, diversos autores (Fernback;1997 e 1999, Kollock e Smith;1999, Watson;1997 , Wellman e Milena;1999 , Zickmund;1997, SÁ; 2000 , Hamman;1999 , Rheingold;1994) observam que a interação virtual pode despertar uma diversidade de formações sociais, que possuem algumas características de comunidade, tais como: envolvimento emocional e compartilhamento de interesses, de espaço imaginado e caráter metafórico e, ainda, pode possibilitar compromisso, reciprocidade e sentimentos de solidariedade, pertencimento e camaradagem mútua entre os interlocutores.

No entanto, antes de probletizarmos a noção de comunidade virtual, faz-se necessário uma compreensão da noção de comunidade ao longo da modernidade.

Apesar da ambigüidade terminológica, devido ao seu uso indiscriminado ao longo dos tempos (de forma científica ou não), o termo comunidade tem sido utilizado dentro das ciências sociais para retratar indivíduos que compartilham interações sociais, a princípio em um mesmo tempo e espaço geográfico. Geralmente o termo é utilizado afim de definir construções sociais e identificar indivíduos dentro de uma formação social, ou seja, encaixá-los em algum grupo social específico.

Ao buscar a qualificação do termo comunidade no período de transformações sociais da modernidade, durante o século XX, a vertente de Tönies (1957) promove uma diferenciação entre *Gemeinschaft* e *Gesselschaft*, que seriam respectivamente *comunidade* e *sociedade.* A apreensão desta distinção do autor torna-se importante para compreender comunidades *on-line* e *off-line.*

A *Gemeinschaf* refere-se à comunidade tradicional, no sentido holístico e homogêneo, formada por membros que compartilham território, crenças e interesses, se apoiando em tradições, sentimentos de coesão, laços afetivos, senso comum, solidariedade, valores de família, companheirismo e de propriedade, pensando exclusivamente na sobrevivência da comunidade. A *Gesselschaft* promovida pela modernidade, identifica-se em oposição à primeira, relacionadas às comunidades rurais, perdendo seu caráter solidário, real e orgânico

para basear-se na artificialidade e mecanicidade das relações, com coesão social formada racionalmente (adeqüando-se ao meio), privilegiando a heterogeneidade, o individualismo para a ideologia de progresso industrial.

Em desenvolvimento da concepção da linha de Tönies, outros autores, dentre eles Simmel (1979), também propõem uma oposição entre a vida social do mundo rural e a vida urbana das metrópoles industriais. Na perspectiva do autor, o interesse puramente econômico e individual promove as ações e a diversidade de acontecimentos e, assim, ocasiona perdas, no sentido de comprometimento ou de comunidades solidárias e emocionais do período pré-industrial, dificultando estabelecimento de laços de afetividade e características de harmonia e companheirismo nas relações sociais vigentes, além de abstrair a essência de pureza e autenticidade que existiam anteriormente.

Levando em consideração fatores externos da sociedade sobre a personalidade individual, o autor expõe que a vida nas metrópoles provocaria uma multiplicidade de estímulos sobre os indivíduos (com valores diferenciados) e, assim, amplificaria estímulos nervosos e situações urbanas contrastantes, fazendo com que os indivíduos buscassem reagir de forma mais racional, fria e objetiva afim de se adaptarem ou absorverem melhor os fenômenos metropolitanos, em favor da individualidade.

Para Durkeim (1978) a distinção de Tönies funcionaria como *solidariedade mecânica* (coesão social aconteceria de forma natural: através da religião, da família e do território[28]) referente as sociedades pré-existentes, e a *solidariedade orgânica* relacionada à sociedade industrial e capitalista, marcada pelo caráter transitório e contratual e instigando à formação dos não semelhantes. Assim, a divisão social do trabalho traz uma solidariedade relacionada ao caráter de interdependência, que se realiza através da ideologia de indivíduos diferentes entre si mas que trabalham em conjunto (apesar de exercerem diferentes funções e cargos), de forma cooperativa, buscando a própria sobrevivência e, assim, a perpetuação do corpo e da sociedade como um todo.

Na sociedade pós-moderna ou contemporânea o advento da globalização, do desenvolvimento tecnológico e de comunicação, formam novas configurações de tempo e espaço, que dinamizam e transformam o cotidiano das interações sociais, gerando fenômenos de fragmentação, desterritorialização e multiculturalismo, provenientes da interconexão entre

[28] Como os clãs, onde indivíduos são absorvidos pelo coletivo (sem personalidade individual) e só se movimentam em conjunto.

as várias partes do mundo. Nesse contexto, a questão da territorialidade desenvolve-se no sentido simbólico ao invés do geográfico, surgindo a concepção de ciberespaço como espaço imaginário e social para sociabilidade além da forma presencial face-a-face.

Fernaback (1999), atento à essência do termo comunidade observa empiricamente que seu conceito não se limita apenas ao caráter espacial das relações, pois abrange a crença de se ter algo em comum com outros, como uma *comunidade de interesses*, por exemplo. Dessa forma, na noção de comunidade transportada para a contemporaneidade pressupõe-se um senso de identidade e características comuns, que alimentam a idéia de relacionamento social.

Então, no processo de *apropriação social* do computador, alguns autores retomam a discussão sobre a noção de comunidade – agora, apontada para os agrupamentos virtuais e suas práticas sociais na CMC.

2.2 – As Comunidades Virtuais na Perspectiva Rheingoldiana

Com relação ao conceito de comunidade virtual, esta pode definir-se por *relações sociais formadas no ciberespaço através do contato repetido em um limite ou local específico, simbolicamente delineado por tópico ou interesse* (Fernback,;1995) ou como sendo *agregações sociais que emergem na Internet quando um número de pessoas conduz discussões públicas, por um tempo determinado, com suficiente emoção e que forma teias de relações sociais.* (Rheingold;1994)

Rheingold, pioneiro da utilização da Rede para fins comunitários, conceitua comunidade virtual enfatizando os efeitos positivos ou benefícios trazidos pela Internet, como espaço para livre-expressão, democrático e libertário para encontro e convívio com a diversidade e complexidade da vida social contemporânea, onde é possível encontrar apoio emocional e psicológico, entretenimento, participação política e contato social significativo.

Ao contrário da concepção de alguns críticos - que discutem a Internet como meio frio, a interação que propicia como não significativa e sua apropriação como amplificadora do isolamento social, onde o indivíduo busca escapar de sua vivência do *off-line* - o autor identifica a nova forma de interação social como potencializadora de relações, permitindo compartilhamento de interesses e afinidades em comum, com sentimento de compromisso e solidariedade entre os membros, além de preocupações humanísticas canalizadas para a construção do bem-comum.

Além disto, para Rheingold, através do anonimato na Rede as relações virtuais estariam praticamente livres de marcas e regras sociais do real, uma vez que indivíduos privilegiariam a igualdade social e idéias não levando em consideração informações sobre gênero, idade, raça, aparência física, origem social etc. Tal aspecto, eximiria os indivíduos de constrangimentos ou preconceitos ligados à estética e ao *status* social, que está condicionado à questão da estratificação e hierarquia nas relações tradicionais. Da mesma forma, se tornaria uma iniciativa do próprio indivíduo fornecer ou não dados pessoais, já que na visão do autor tais informações não seriam mais valorizadas pelos interlocutores na interação virtual.

Conforme ressaltado por Sá (2000), esta concepção libertária, idealizada e utópica atribuída à Rede e estendida às comunidades virtuais, reproduz a ideologia de contracultura disseminada nos anos 60, por jovens entusiastas americanos do Vale do Silício (Califórnia) e que perdura até os dias de hoje - que almeja a democratização das descobertas tecnológicas e livre manifestação social, com utilização do computador para contatos interpessoais, fora dos domínios de especialistas, e propagação da opção de diversificação de fontes de informações fora daquelas disponibilizadas pelas instituições tradicionais ligadas à hierarquia social da sociedade burguesa capitalista.

Nesse sentido, as comunidades virtuais resgatariam a premissa de *ideal comunitário* da *Gemeinschaf* de Tönies - que para alguns autores estaria em declínio nas interações sociais contemporâneas da vida real -, abrindo espaço para revitalização da esfera pública e relações mais espontâneas e genuínas na atualidade (Rheingold;1994), já que indivíduos estariam livres de obrigações sociais que enfrentam no real[29].Desse modo, acredita-se que a CMC e a comunicação escrita dá oportunidade às pessoas que não se comunicam espontaneamente ou enfrentam dificuldades na interação face-à-face, à medida que elas ganham mais tempo para raciocinar e, assim, conseguem contribuir de forma mais autêntica à uma conversação do que o fariam tradicionalmente.

Observamos, então, pelo advento da CMC uma inversão do processo de formação social através agregação por interesse ou por laços de afinidade:

> "A maneira pela qual você encontra pessoas no ciberespaço lhe coloca perante a uma nova forma de aproximação: em uma comunidade tradicional, estamos acostumados a encontrar pessoas e conhecê-las, em

[29] Ver Sá (2001) para problematização destas perspectivas utópicas em relação à comunidade virtual.

> comunidades virtuais você pode conhecer pessoas e, então, decidir se quer encontrá-las.” (Rheingold; 1994, p. 26-27)

Contudo, a procura por associação no ciberespaço leva indivíduos a buscarem *refúgio* entre semelhantes ou lhes dá possibilidade de optarem pela diferença, na escolha por participarem de espaços sociais ou comunidades virtuais que jamais teriam oportunidade de freqüentar no mundo *off-line* (seja pela distância física ou social) ao invés de dependerem da proximidade geográfica. Assim, percebemos que muitas vezes os indivíduos são impulsionados para a experimentação e acúmulo de vivências no virtual.

Entretanto, não podemos esquecer que o fator de heterogeneidade, valorizando o multiculturalismo, a democracia e a livre-expressão no ciberespaço, citados pelo próprio Rheingold e Lévy (1999) evidenciam por si só a necessidade de reconciliação constante entre interesses coletivos e individuais percebidos em um mesmo espaço social, que pode gerar hostilidade e violência (de forma simbólica) e conflitos no virtual, como problemas de efemeridade na afiliação – já que indivíduos muitas vezes interagem com pessoas que nunca encontrariam normalmente no dia-a-dia. Assim, vemos que a idéia de igualdade e total liberdade de expressão pode ser problematiada e a existência da comunidade virtual depende também do desenvolvimento de dinâmicas de poder e métodos de controle social (Reid;1999).

2.3 – Organização Social e Poder

Assim, em uma perspectiva menos idealizada, Peter Kollock (1999) observa que a diversidade social do ciberespaço (diferenças étnicas, culturais, etc) está relacionada às diferentes expectativas dos usuários sobre práticas de identidade e o que seja comunidade. Assim, este fator aliado a falta de clareza sobre o que determinado espaço social virtual tem como objetivo social e interacional a ser alcançado podem contribuir para conflitos nestas agregações sociais e, desse modo, para a não formação de comunidades virtuais.

Quanto a estar livre de estratificações que ocorrem no *off-line* é importante observar que para construção de perfil do outro as perguntas iniciais para abordagem no virtual são: *Tecla de onde? Faz o quê? Quantos anos tem?*. Ou seja, estas perguntas funcionam como dispositivos de avaliação e seleção na interação, que buscam referências sociais do real para composição do outro.

A ênfase na espontaneidade e livre-expressão do meio virtual não deve ser confundida com ausência de regras sociais, pois cada comunidade virtual constrói sua singularidade (Reid;1991 , Kollock, P an Smith, M;1999): desenvolve suas especificidades sócio-comunicativas, estabelecendo suas próprias normas de funcionamento interno, que necessitam de sanção para assegurar o cumprimento das mesmas.

Segundo Maltz (1996), no ciberespaço o poder ou o *status* não se manifesta fisicamente e sim tecnicamente, controlando ou interferindo na comunicação dos usuários no presente ou no futuro (tanto forçando recepção de informação não requisitada (ex: *spams* e *flaming* em massa[30]) quanto obstruindo a recepção de informação requerida (cancelando ou destruindo mensagens ou, ainda, dados e arquivos públicos ou privados, controlando ou negando o acesso nos programas de interação em tempo real etc): capturando ou silenciando a transmissão.

Nas comunidades virtuais, a produção de uma cultura própria visa diferenciar espaços sociais no ciberespaço e suprir as limitações da comunicação *on-line* frente às interações face-à-face, já que no virtual as interações essencialmente textuais acontecem sem expressões faciais, voz, gestos e contato físico imediato.

Contudo, é observado que no ciberespaço o acesso às experiências culturais[31] não é controlado ou mediado por setores hegemônicos de comunicação, não havendo garantias sobre a veracidade das informações fornecidas, já que cada mensagem depende da motivação do usuário, ou seja, vem direto do interlocutor para disponibilização pública.

Segundo Reid (1991, 1994, 1999) como qualquer ambiente social *off-line* o espaço virtual também possui caráter organizacional: cada comunidade formula e desenvolve códigos, tendo suas próprias regras ou normas de comportamento – denominadas de *netiquetas.* Assim, através da análise estrutural e funcional do IRC (*Internet Relay Chat*) e *Muds* (*Multi-User Domains or Dangeons*) promovida pela autora verificamos que ambientes virtuais se auto-regulam e possuem hierarquias, representadas pela figura máxima de administradores, que exercem função de *controladores sociais* através de recursos técnicos

[30] Este termo em inglês significa paixão, chama ou ardor. Na Rede ele é utilizado para denominar comportamentos *anti-sociais* de troca de mensagens de teor agressivo em público, que caracterizam discórdia, discussões, ódio e insultos entre usuários, o que afeta a coletividade (até de modo técnico, já a mesma mensagem postada simultaneamente, múltiplas vezes, causa queda ou congestionamento no sistema). Também é usado pelo grupo como medida punitiva para usuários, enviando mensagens agressivas em massa para sua caixa de correio eletrônico.

[31] Assim como Reid 1991, 1994, em nosso trabalho não enxergaremos o ciberespaço como construção tecnológica e sim como construção cultural.

(aos quais somente eles têm acesso), se comprometendo a prezar pelo bom funcionamento da comunidade e pelo bem-comum. Assim, percebemos que o privilégio sobre o poder técnico coincide com a hierarquia ou poder social.

Os *controladores* ou *censores sociais* são usuários que possuem conhecimento superior do sistema. Assim, em ambientes do ciberespaço eles administram e monitoram a comunidade, podem interferir no processo comunicacional e aplicam punições aos membros desobedientes ou aos que se utilizam do caráter de anonimato para usos subversivos ou agressivos[32], advertindo usuários, humilhando-os ou constrangendo-os publicamente para servirem de exemplo para os outros (relacionando a infração cometida e a punição aplicada ao disponibilizar estas informações em espaço para comunicação coletiva), ou ainda expulsando-os da comunidade[33], por exemplo.

Entretanto, os administradores precisam negociar, saber como exercer o poder e controle social, reconciliar interesses estabelecer estratégias de regulação (determinar direitos e infrações - Kollock, P an Smith, M;1999 , Reid;1999), atentando para a preservação do ambiente flexível do virtual e para o investimento pessoal ou custos financeiros que a criação de um espaço social e seu monitoramento exigem. Além disso, comunidades virtuais precisam saber lidar com interferência das comunidades físicas, à medida que o ciberespaço lida com práticas sociais diversas, como pornografia, mensagens enganosas, difamação, *spams* dentre outras atividades, que algumas vezes necessitam de interferência legal ou despertam a atenção de legisladores ou advogados – que vêem a Internet como meio anárquico e já buscam uma regulação da CMC, através da requisição de desenvolvimento de atividades do governo no ciberespaço (Maltz;1996).

Segundo Richard Mackinnon (1997) o virtual é *inabitado* e o censor enfrenta a dificuldade de estabelecimento de regras e de punição do *corpo virtual*, para a *persona* e o sujeito, e não para o corpo físico. Além disso, o crescente número de usuários em todo espaço social virtual pode acirrar a tensão entre o coletivo e o individual[34], dificultando a tarefa de

---

[32] Por exemplo, os *Flames ou Flaming*.

[33] Apesar de as ofensas na CMC serem difíceis de serem categorizadas, devido ao caráter abstrato e representativo do meio, cabe aos censores perceberem a distinção entre os crimes, a *gravidade* do ato cometido para a comunidade, desenvolverem dispositivos de coerção eficazes e aplicarem a devida punição relacionada à infração, de acordo com seu julgamento pessoal sobre a apreensão das regras, não deixando por vezes que os infratores reincidentes *reencarnem* na comunidade disfarçados com outros *nicks*.

[34] Por isso, algumas comunidades restringem o número total de membros ou dificultam o processo de admissão, requerendo registros de informações pessoais e de identidade estável (com intuito de responsabilizar os membros por seus atos) ou pagamento de taxas para ingresso no grupo.

disciplinar e controlar os *seres virtuais* (Turkle;1996). Assim, o autor nos diz que é necessário primeiramente se pensar na eficiência sobre a escolha das *estratégias de correção* adotadas (infringindo níveis: de monitoramento, humilhação e de banimento[35]), que devem apresentar-se apropriadas para cada contexto social[36], já que estarão relacionadas dentro de níveis de severidade ou arbitrariedade para formulação e aplicação destas.

No que se refere ao poder sobre a técnica e a conciliação de interesses individuais também devemos pensar que muitos reguladores de espaços sociais são os próprios criadores ou donos do ambiente social - já que não são todos os espaços que promovem eleições -, sendo assim não lidam com a punição ou formulação de regras de forma consensual com o resto do grupo[37]. Na maioria dos casos a função de censor não é algo formal, tem caráter voluntário (ele não recebe remuneração), ele se auto-intitula como tal ou é selecionado (delegação de poder) e estabelece normas nessas circunstâncias de livre-arbítrio.

Visto que cada indivíduo apreende informações ou lida com o anonimato e o poder a partir de sua perspectiva pessoal, em alguns casos a sua prática pode produzir comportamentos impróprios para a função e até abusos de poder, pois os reguladores podem privilegiar valores e interesses próprios ou agirem voltados aos estados de humor individuais para tomada de decisões pelo grupo. Por causa de individualismo exarcebado, egoísmo ou vaidade na administração de espaços sociais é que alguns donos instalam mecanismos de monitoramento sobre acontecimentos públicos de seus espaços para controle e punição da equipe e também para não descaracterização do ambiente, enquanto valor de identidade (objetivo ou perfil interacional).

Tanto os usuários subordinados como os próprios reguladores enxergam este cargo de poder como privilegiado e onipotente (acesso a recursos técnicos e *status* social). Mas ao pensarmos nesta questão, vemos que o censor só incorpora esta imagem perante si mesmo e ao grupo porque os freqüentadores o aceitam desta forma, ou seja, lhes concedem *legitimidade de ação*, acatando a situação de serem liderados, regulados e de arbitrariedade no espaço social ou abusos de monitoramento.

Os constantes avanços tecnológicos aumentam as possibilidades de rastreamento e vigilância, que favorece o controle social mas significa perda de privacidade e impõe limites à

[35] Banir significa penalidade máxima, equivalente a ser morto ou preso no *off-line*, já que se é banido por tempo determinado (ou não) do ambiente virtual.
[36] Valores são particulares, variando de cultura para cultura.

livre-expressão na sociedade contemporânea. Assim, podemos relacionar o desenvolvimento ou aprimoramento crescente de mecanismos para regulação social em ambientes virtuais com o Panóptico descrito por Foucault, que está relacionado a uma arquitetura ideológica para impingir disciplina, a qual é baseada na expectativa de poder onisciente. Então, mesmo que o indivíduo não visualize o censor ou supervisor é importante uma consciência constante de que pode estar sendo observado, ou seja, que há possibilidade de que o observador esteja presente - a qualquer hora e em qualquer lugar, de alguma forma, como uma *presença permanente* disposta a punir – e que existem dispositivos de procura e monitoramento. Ou seja, o método de imposição da lei e disciplina é a visibilidade permanente e interiorização da vigilância no indivíduo.

Desse modo, conscientes de falhas ou instabilidade do sistema ou que muitas vezes o controle social, destinado à segurança do grupo, inclui perda ou violação de privacidade e de livre-expressão, usuários controlam dados enviados publicamente e privativamente – indivíduos têm conhecimento que na prática até mesmo mensagens privativas podem ser monitoradas indevidamente por censores anti-éticos ou criminosos virtuais. Além disso, o ato de violação de privacidade é instituído como legítimo ou explicado em última instância em alguns grupos como sendo medida necessária ao bem-estar e existência do grupo.

Dessa forma, a maioria dos usuários preferem se submeter à coerção, à serem liderados e silenciados, porque através do estabelecimento e aceitação de regras e hierarquias de poder depende a existência e continuidade do grupo e dos serviços interacionais fornecidos. Assim, muitas vezes os usuários são motivados a respeitarem as condições sociais estipuladas mais por receio de perda da possibilidade de interação disponibilizada, ou seja, mais para usufruírem do espaço social de forma individual do que pelo interesse no bem-estar do grupo.

Sobre a questão da punição virtual, é importante ainda salientar que por mais bem organizadas e articuladas que sejam as comunidades virtuais, no sentido de formularem suas próprias regras de funcionamento - para o relacionamento saudável entre os membros e potencialização do processo de comunicação - as coerções instituídas e aplicadas por seus administradores não eqüivalem em grau às da sociedade tradicional. Portanto, as sanções não causam temor, danos ou constrangimentos significativos aos participantes no real e estes se

[37] têm cargo vitalício, poder incontestável (controle total sobre dispositivos técnicos) e podem agir arbitrariamente, delegando poder à quem julgar melhor ou excluindo usuários, ambos sem justificativas.

recuperam rapidamente, já que ao *transitarem* pela diversidade de ambientes da rede logo se *acomodam* à outra(s) comunidade(s)[38].

2.4 – Práticas de Identidade

Dada a diversidade de conteúdo da Internet (diversidade de produção cultural – turismo, esporte, entretenimento, etc), através de interações sociais no ciberespaço seus integrantes compartilham, consomem e acumulam símbolos e experiências culturais, conciliando estas com as do real. No caso dos programas de interação em tempo real, a experiência cultural que acompanha o produto (*software*) não é somente consumida mas também experimentada. Dessa forma, indivíduos experimentam sensações e cada usuário é capaz de produzir seu próprio espaço social, bem como suas próprias experiências culturais e optar por compartilhá-las, além de poderem freqüentar várias comunidades virtuais simultaneamente e, assim, explorar diversas práticas de identidade.

> "Então, o que é um sistema de comunicação que ao contrário da experiência histórica anterior, gera virtualidade real? É um sistema em que a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz de conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência." (Castells;1999, p. 395)

Então, com a possibilidade de agregações e interações sociais na rede está a questão da apresentação do eu, da potencialização de práticas de identidade, de forma fluida e múltipla, e apropriação do anonimato para obter *invisibilidade* ou *visibilidade* no virtual, com indivíduos podendo se expressar de maneira mais sincera, como não o fariam normalmente no real.

---

[38] É importante lembrar que os acontecimentos *on-line* têm efeito sobre os participantes (catalisam emoções ou sentimentos), apesar de não haver nenhuma conseqüência real na maioria dos casos. Como exemplo de conseqüências reais temos a possível perda de informações pessoais importantes armazenadas no computador (que gera carga emocional – traz trabalho dobrado para nova produção de dados, além de desgaste e tristeza ou apatia ao usuário) e o roubo e utilização de senhas de contas bancárias e cartões de crédito por *criminosos* na Rede. Sem grandes conseqüências reais temos a prática do sexo virtual (espécie de estimulação sexual entre usuários) e o *crime* de *estupro virtual* em uma comunidade LambdaMOO (descrito em *A Rape in Cyberespace*, descrito pelo autor Julian Dibbell, e discutido em MACKINNON;1997) - onde os participantes (vítimas) sentiram-se extremamente ofendidos e manifestaram insatisfação no ciberespaço, protestos textuais *on-line*.

Dessa modo, alguns indivíduos se sentem desconfortáveis em não saber com quem *exatamente* estão falando (pela perda de suporte estético ou social e ausência de corpo físico e sinais sociais visíveis para julgamento e seleção social) e evitam aprofundamento da relação ou comprometimento com o ambiente e outros sentem-se seguros e se apropriam basicamente da possibilidade de livre-expressão e *experimentação* que o espaço oferece (até para trabalhar questões emocionais e psicológicas pessoais) - sem temor de estarem presos às regras sociais e de avaliação severas ou sanções que ocorrem no real.

Assim, vemos que a questão do anonimato pode contribuir ou dificultar a interação e a formação de comunidade no ciberespaço, visto que cada pessoa ou grupo reage de uma forma específica a esta questão, direcionados à ampliação de laços sociais, estabelecimento de relações íntimas e sinceras, afirmação da identidade do *off-line* e coesão social ou para relações efêmeras e ações desinibidas e totalmente descompromissadas no virtual[39]. Contudo, as formações culturais dependerão também do tipo de interação que os espaços sociais encorajam (Reid;1999) e de mecanismos para visualização ou distribuição das regras sociais formuladas para condutas ou práticas aceitáveis.

Ao tratar da *cultura da simulação* (identifica a o universo das interações no ciberespaço) e do anonimato na Rede, Sherry Turkle (1996) observa ambientes de *Muds* e discorre sobre a questão de (re)construção de identidade amplificada pela tecnologia da Internet. A autora caracteriza os *Muds* como *mundos mediados por computador*, feitos e transformados pelo texto, servindo como verdadeiros *laboratórios para experimentação* de *identidades* na comunicação em tempo real: Nos *Muds o indivíduo é o que finge ser.* Ou seja, a pessoa explora seu *eu* e experimenta outros no processo de *brincar* com a identidade, através da abertura de janelas - que representam diferentes ambientes presenciais ou salas como *cenários para interação* -, e pela representação de personagens, que propiciam a prática de troca de gêneros, dentre outras coisas.

Ao realizarem o processo de descrição pessoal nesses ambientes, Turkle diz que usuários tornam-se autores não só de texto mas de si mesmos, e relata possibilidades de exploração comportamental em diferentes ambientes de *Muds* (para função de jogos ou contatos pessoais), estabelecendo-se diferentes rotinas, amigos e nomes: *Eu encontrei*

[39] Não procuramos qualificar a interação virtual como melhor nem em relação à interação face-à-face (pois em ambas as modalidades pode-se desenvolver laços sociais fortes ou fracos ou relações mais sinceras ou falsas), apenas atentamos para a condição de interação social no ciberespaço tão legítima e real como àquelas do *off-line*.

personagens que me colocaram em um nova relação com minha própria identidade (Turkle;1996, p.15).

Assim, percebemos que existe uma diversidade de ambientes de *Muds*, cada qual com suas especificidades de dados, de localidade e de objetos construídos[40]. Desse modo, o usuário interage com outros e com o espaço comunicativo apresentado a eles, podendo modificá-lo ou customizando seu *eu virtual* através de habilidade no manuseio dos mecanismos técnicos oferecidos para poderem realizar descrição pessoal e produzir sinais sociais no virtual.

Apesar de os *Muds* geralmente estarem inseridos na categoria de jogos de aventura, como ambiente simulado para construção de lugares e objetos (inspirados em modelos do real), além de personagens e ações, eles também existem enquanto ambientes sociais (alguns *Muds* contêm os dois estilos: aventura e social).

As proposições e experiências de Turkle e Reid são equivalentes, pois apesar de o IRC e *Muds* muitas vezes se diferenciarem quanto a estrutura e como ambientes de construção simbólica, estes se assemelham pelo fato de constituírem sistemas de sociabilidade em tempo real via texto. Portanto, estas linguagens interacionais propiciam várias formas de agregação e organização social e uma diversidade de ambientes sociais, que se auto-regulam e possibilitam múltiplas experiências de identidade, além de requisitarem habilidades técnicas aos usuários para desenvolvimento ou manutenção de interações, de identidade e dos espaços sociais virtuais.

Judith Donath (1999) expõe que no *off-line* a concepção de identidade está ancorada ao corpo físico, que traz estabilidade aos *seres físicos* e no *on-line* o indivíduo se torna difuso e segmentado, pela não corporeidade e ausência de sinais sociais e não-verbais. Ao explicitar que os *seres virtuais* têm maior liberdade para o corpo (*Online, a identidade se torna o corpo e essa identidade, então, é* incerta) a autora expõe que o espaço não palpável do ciberespaço possibilita não só múltiplas identidades mas também a construção de *reputações virtuais*.

Vemos que a questão da identidade fixa pelo uso e manutenção do mesmo *nick*[41] é estendida ao desenvolvimento de uma reputação no virtual e demonstra a necessidade de reconhecimento ou visibilidade social de alguns usuários, além de influenciar sobre aspectos

[40] Ambientes de *Muds* são mutáveis, têm caráter evolutivo, pois não se ancora em ambientes pré-formatados. Então, através de processo de descrição textual pode-se alterar a composição espacial, que permanece *viva* para a próxima conexão, permitindo sucessivas transformações no futuro.

[41] Através do uso continuado do *nick* ou registro deste em determinado espaço, para proteção contra *roubo de*

de sinceridade e confiança na interação, que contribuem para coesão social e formação de comunidade virtual.

Donath evidencia o papel social do corpo para interações no *off-line* e também no *on-line*, onde o texto propicia composição do outro para configuração de um *corpo virtual* e atua para formulação de sinais sociais para interação e construção de identidade no virtual. Para expressar sobre a natureza dos sinais emitidos na construção de identidade virtual, que podem ser verdadeiros ou falsos, a autora trabalha a concepção de *sinal convencional* e *sinal de avaliação* produzidos no real.

Segundo a autora os sinais de avaliação são aqueles inerentes ao indivíduo e, portanto, difíceis ou impossíveis de serem imitados, que diferenciam indivíduos e são considerados sinais reais: quando o emissor possui a característica sinalizada. Os sinais convencionais estão relacionados à um costume ou convenção, não representando necessariamente um atributo do indivíduo. Assim, o emissor não precisa possuir o traço característico para produzir este sinal, ele se apropria do significado convencionado para sinalizar e, portanto, não é considerado um sinal real, podendo ser facilmente falseado.

Por causa do caráter instável os sinais convencionais acabam sendo utilizados para práticas de falseamento, tornando-se vazios em seus significados ao serem apropriados excessivamente e de forma indevida para diferentes propósitos. Segundo a autora, uma forma de fazer com que sinais convencionais tornem-se mais reais ou menos ilusórios seria a imposição de sistemas sociais para realização de um processo interpretativo e de um investigador responsável, para dificultar as práticas de falseamento e instituir punições para o sinalizador quando estas forem detectadas.

Contudo, Donath alerta para o fato de que interpretar sinais no real faz parte de um processo subjetivo e que a emissão e interpretação de sinais no virtual potencializa isso e, sendo assim, torna-se mais difícil ainda distinguir entre sinais verdadeiros e falsos no virtual, o que problematiza questões sobre a apresentação do eu, a composição do outro e a construção de identidade e reputação no ciberespaço. Neste contexto, usuários precisam desenvolver habilidades ou conhecimentos técnicos e sociais para saberem tanto como se expressar corretamente no virtual como para realizarem a interpretação de sinais próprios da comunicação *on-line*, os quais estão em constante transformação.

---

nick

Assim, a autora observa que em espaços sociais virtuais são desenvolvidas estratégias linguísticas para execução de performances comunicativas, onde são criadas novas formas de expressão, atentas às possibilidades técnicas do *software* de interação e do ambiente social compartilhado.

2.5 – Estratégias Comunicativas

A linguagem escrita, então, é um indicador de auto-representação para identidade coletiva ou individual e atua na produção de sinais na interação virtual. Dessa forma, Donath analisa fontes de informação na interação virtual que podem sinalizar identidade, como o estilo de escrita e a forma como o usuário interage (habilidades técnicas e sociais), as quais podem indicar preferências pessoais e representar *dicas de identidade*, pois nos mostram características sobre o grupo ou o indivíduo[42].

Assim, através do endereço de *e-mail* (pessoal e comercial) ou assinatura virtual, por exemplo, podemos ter acesso a outros dados do real como nome e sobrenome, qualificação ou ocupação profissional, empresa em que trabalha, endereço residencial ou comercial, números de telefone, hora e dia em que a mensagem foi enviada etc. Estes elementos não nos dizem nada de concreto[43], mas representam sinais sociais virtuais para avaliação e composição do outro no ciberespaço.

As proposições sobre produção de sinais sociais em interações face-à-face de Donath ganham força sob a teoria interacional do sociólogo Erving Goffman (1996), que ao estudar como indivíduos interagem com outros em ambientes sociais do real distingue a produção de sinais deliberados dos emitidos espontaneamente (de forma inconsciente), que ao serem interpretados representam elementos de avaliação do outro. Para o autor, indivíduos desenvolvem técnicas interacionais e recorrem a fontes de informação para apresentarem-se de maneira aceitável. Assim, indivíduos realizam um esforço contínuo de emissão e controle

[42] No virtual os sinais tornam-se instáveis e escassos e torna-se mais difícil distinguir sinais convencionais de sinais de avaliação. Contudo, os sinais tanto podem ser falseados como mal-interpretados e facilmente apropriados por outros: é mais difícil indicar ou constatar espontaneidade e honestidade nas ações ou informações produzidas. Até fotografias, que seriam sinais reais, podem ser falseadas. E, apesar de o discurso ou estilo textual dizer muita coisa sobre o usuário, o grupo social ou sobre o ambiente interacional, nem sempre estes sinais tornam-se suficientes para avaliação. Além disso, não se descarta a hipótese de que o interlocutor esteja mentindo no processo, ou seja, apropriando de características que não são as suas.

[43] E mesmo se o nome e sobrenome adquiridos pelo *e-mail* profissional são tidos como autênticos quem garante que as características do usuário não foram falseadas em algum nível?

de sinais para a apresentação do eu, de forma a corresponder às suas expectativas pessoais (procurando ocultar características que não lhes agradam ou falseando atributos) ou do outro, a manterem a coerência das impressões criadas, a alcançarem seus objetivos interacionais e adeqüarem-se às diversas situações vivenciadas[44].

As proposições de Goffman sobre como indivíduos negociam e validam identidades no cotidiano real tornam-se úteis à medida que usuários também procuram estabelecer e manter identidades aceitáveis em espaços virtuais, desenvolvendo estratégias comunicacionais para produção de sinais virtuais e impressões do eu; criando ou recorrendo à diversas fontes de expressão no virtual, além de produção de sinais que anunciem intenções interacionais ou tentem reproduzir sinais não-verbais no ciberespaço. Nesse processo, as ferramentas de comunicação *on-line* disponibilizam recursos eletrônicos significativos para identificação, expressão e composição do eu em interações virtuais.

Como no ciberespaço os sinais de identidade e de experiência são fracos e mais facilmente controlados pelos usuários, devido a ausência de corpo físico, os interlocutores podem omitir ou mentir facilmente sobre informações particulares numa eterna *reconstrução* e controle de si mesmo e de sinais transmitidos deliberadamente. No ciberespaço há vários níveis de identificação, formas e estratégias de reconhecimento ou de descrição pessoal e manifestação social (propiciadas pelas plataformas interacionais e condicionadas aos ambientes sociais), tornando-se mais fácil se passar por outra pessoa[45], ato este que pode afetar a reputação *on-line* e até *off-line* da *vítima* (quando pessoas e grupos interagem no real também), e mais difícil aplicar punição.

Uma das diferenças principais entre interações do real e as do virtual é que na CMC ganhamos tempo sobre o aspecto de reflexão de como queremos nos expressar ou sermos percebidos pelos outros, inibindo ações e expressões espontâneas na interação, emitindo dados factuais, fictícios ou ambos em uma mesma construção de identidade. Tais questões fazem com que usuários e grupos desenvolvam a criatividade e a imaginação, por meio de criação de habilidades interacionais e códigos próprios para expressão em cada espaço social, que tornam-se uma necessidade, afim de exibirem manifestações sociais através de performances comunicativas públicas ou privativas.

---

[44] Para ver mais sobre esta questão olhar Ribeiro (2003).

[45] Ação anti-ética: falsidade ideológica por violação de apelido ou uso ilegítimo do *nickname* de alguém (utilização de um *nick* exclusivo, que já foi registrado e protegido por senha no sistema – como no IRC).

Assim é aumentada a possibilidade de a identidade se adeqüar à situação. Contudo, usuários podem vivenciar várias identidades e experiências em uma mesma conexão, com possibilidade de construção de diferentes reputações (acúmulo de *nicks*) mas isto dependerá da habilidade do usuário em saber manter as conversações em tempo real e ou dar continuidade a estas, além de trabalhar sobre elementos de coerência e consistência para dar autenticidade às diferentes características criadas para cada personagem.

Assim, diversos autores (Watson;1997, Wellman,B e Milena,G;1999, Donath;1999, Kollock, P an Smith, M . 1999) levantam questões sobre produção e interpretação dos sinais produzidos[46], não presença física e sobre o anonimato da CMC em relação às características de controle social e de identidade direcionados ao desenvolvimento do sentimento de pertencimento e solidariedade ou de engajamento e envolvimento entre os membros. A variação destes fatores atuariam sobre questões relacionadas à liberdade pessoal, anarquia, intimidade, reciprocidade e sinceridade na interação, não responsabilidade sobre ações ou informações, construção de reputação (pseudônimo), prestação de auxílio e utilização do livre-arbítrio e da comunicação para comunhão, cooperação ou compartilhamento sobre o contexto etc.

Nesses moldes, são formuladas várias perguntas, dentre elas: Por quê e como criar uma identidade ou reputação virtual? O que leva uma pessoa a requisitar informações nesses espaços? O que motiva alguém a ajudar desconhecidos no virtual? São vários os argumentos para resposta: a possibilidade de acumular vivências e criar um perfil social, a necessidade de letigimar-se perante o grupo (visando respeito ou *status* social), de demonstrar conhecimentos ou de ser reconhecido socialmente (para construir reputação e para vaidade ou auto-estima), de ser recompensado posteriormente no virtual (investimento pessoal), real espírito de solidariedade, etc. Assim, como no *off-line* a prestação de assistência no virtual também pode subentender idéia de reciprocidade ou sentimento de retribuição e gratidão para *ajuda* futura.

Devido às peculiaridades de cada interface mediadora da interação (recursos oferecidos para desenvolver sinais sociais e de avaliação) e aos interesses individuais, as questões acerca do anonimato, segurança e privacidade terão variação de ambiente para ambiente na Rede.

[46] Pois, se já nos confundimos muitas vezes na interpretação de sinais nas relações face-a-face, no virtual deve-se estar apto a interpretá-los ou pelo menos consciente do grau de dificuldade no processo de interpretação e de emissão destes, bem como dos falseamentos, enganos ou apropriação indevida de sinais.

Para Wellman (1999), as pessoas auxiliam umas às outras no ciberespaço porque quando conectam elas não procuram apenas por informação mas, principalmente, por interação e suporte social em vários níveis, como o de procura por companhia, serviços e busca de apoio emocional etc. Desse modo, a circulação por várias comunidades ou espaços sociais pode acontecer pela necessidade do indivíduo de diversificação das fontes e dos tipos de suporte social na Rede, direcionados para busca de soluções para diferentes questões, como desejo de aumento dos laços de amizade, por exemplo. Então, o autor define que no virtual o conceito de comunidade está mais ligado ao compartilhamento de interesses do que de características sociais propriamente ditas, devido à diversidade cultural e de usos.

A idéia de *invisibilidade*, pela apreensão do anonimato pelos usuários – em uma relação de desconhecido para desconhecido -, permite que pessoas se relacionem com quem jamais se relacionariam ou com quem jamais se encontrariam normalmente no dia-a-dia, seja por distância geográfica ou por outros fatores externos e de pré-avaliação (fatores estéticos, de posicionamento na estrutura social, etc).

Além disso, para Wellman e Milena (1999) e Watson (1997) o anonimato poderia incorporar características como facilitador de comunidades virtuais ou não, pois ao mesmo tempo que potencializa características de perda de sinais sociais (sinais para avaliação) e favorece sinceridade, cooperação, solidariedade, reciprocidade e intimidade, ele pode atuar em detrimento das mesmas pela sua apropriação e práticas pelos usuários. Assim, o anonimato poderia assumir caráter de dispersão ou de silenciador na interação (por exemplo, temos os usuários que não interagem, só observam – são os *ouvintes*), propiciando o não envolvimento, o individualismo, o isolamento ou a mentira e a transgressão nas interações (por exemplo, os *hackers*). Desse modo, alguns usuários aproveitam o meio para serem eles mesmos, se expressando sem timidez ou constrangimentos relacionados ao corpo físico (podendo falar ou ser o que realmente se é ou, ainda, o que gostaria de ser ou falar no *off-line*, mas não tem coragem, por vários motivos individuais) ou para trabalhar questões psicológicas (Turkle;1996), por exemplo.

Aqui, abrimos um parêntese para a questão do anonimato desenvolvida pelos *Hackers*, já que eles significam suas existências através do acúmulo de transgressões para ganho de *status* frente a *comunidade de hackers*[47]. Eles se utilizam de um pseudônimo para transitarem

[47] Alguns autores não os consideram como comunidade, e os identificam como subcultura, uma vez que prezam por valores individuais no sentido de transgredir o privado.

nos espaço virtuais e, apesar de ser aconselhável que troquem o *nick* de tempos em tempos - para não serem localizados por autoridades civis - , eles insistem em preservá-lo, pois é através deste que são temidos ou reconhecidos na Rede ou alcançam notoriedade e respeito perante os outros *hackers*. Para eles o *status* está associado à uma *identidade virtual fixa* condicionada à uma *reputação virtual*. Assim, caso se desfizessem do *nick* teriam o trabalho de construir outra *história virtual*, outra identidade, acumulando novas ações[48] (Lemos;1998), o que seria perda de tempo e prestígio frente aos outros *hackers*.

Em um outro exemplo, Sá (2000) analisa uma lista de discussão sobre carnaval carioca, percebendo o quanto a participação nesta lista é orientada pela perpetuação da identidade anterior a esta comunidade do virtual. Neste caso não há um estímulo da experiência do anonimato ou de elaboração da identidade ficcional como alternativa à da vida *off-line* nesse meio. Tanto o grupo quanto os indivíduos buscaram a Internet como ferramenta de agregação e organização social, para a visibilidade e legitimação no meio carnavalesco do *off-line*. Desse modo, a veracidade das identidades e das relações, fornece credibilidade no *mundo do samba* e reforçam o envolvimento afetivo, voluntário e apaixonado dos participantes em relação às agremiações cariocas.

Com relação ao anonimato e ao aspecto efêmero e massivo da Rede, marcada pela velocidade e transformação incessantes, nota-se em muitos usuários, durante o acesso às agregações sociais, a intenção de aproveitamento máximo da situação presente na interação, desfazendo-se de perspectivas de contato futuro com os mesmos usuários em um novo acesso. Essa concepção imediatista e transitória do meio social pode acarretar em falta de formulação de projetos comuns, de sentimento de pertencimento e engajamento social no ciberespaço. Neste caso, o indivíduo disperso concentra-se mais na experiência que está sendo vivenciada e na sensação de divertimento, ou seja, na sociabilidade em si mais do que na idéia de permanência ou continuidade no grupo para constituição de uma comunidade. Assim, também cabe a responsabilidade ao grupo social de criar dispositivos eficazes para abrandar dificuldades técnicas.

Então, para configurar-se, uma comunidade requer continuidade de acessos e um espaço de conversação público compartilhado. Apesar de muitos autores relacionarem a

[48] Os *hackers* tem a ideologia de democratização da tecnologia e da informação, reivindicando que elas devem estar a favor e ao alcance de todos, ou seja, não se deve impor limite ou controle ao acesso destas (estão ligadas à comunicação, ao prazer e à liberdade). Contudo, eles difundem a liberdade individual e privada. Então, a prática

questão da regularidade e freqüência das mensagens postadas à participação dos usuários e à estabilidade e durabilidade da comunidade no virtual, Watson (1997) lembra que esse método simplista de mensuração não é apropriado, pois indivíduos podem apenas enviar mensagens diariamente por enviar, ou seja, há aumento do tráfego de mensagens sem almejar interação ou conteúdo significativo para o grupo, o que representa um uso abusivo do meio. Assim, o potencial do ciberespaço não diz respeito a simples criação de mais um espaço de conversação e sim à criação de uma esfera pública saudável, destinada ao exercício de governo democrático (Maltz;1996).

Segundo Kollock, além da ausência de presença física e dispositivos reguladores ou de manutenção ineficazes, outros fatores dificultam o processo interativo, tais como as diferentes *zonas de tempo* dos usuários e o *lag* na Rede (congestionamento do sistema, produzindo atraso no envio e recebimento de mensagens). As diferentes temporalidades dos usuários (vindos de várias localidades no globo) dificultam a organização de encontros em tempo real na rede e no *off-line* e o *lag* no sistema que promove a interação pode gerar impaciência para continuidade da conversação e possível abandono do programa ou desconexão[49] do usuário da Rede.

Contudo, usuários podem trocar endereços de *e-mail* entre si para manutenção de contato (menos interativo, mas válido na preservação de laços sociais). O autor também não descarta conseqüências positivas do *lag:* esta espera pelo recebimento da mensagem proporcionaria tempo para reflexão e reação na conversação, já que em meios de conversação em tempo real torna-se essencial a rapidez de raciocínio e de digitação no processo comunicativo.

A construção de texto em tempo real porta características de oralidade ao pretender funcionar como uma conversação face-a-face (Reid;1991): como uma linguagem escrita que atua como oral, de caráter coloquial, espontâneo, despreocupada nos níveis gramaticais e estruturais da interação falada.

Assim, tanto usuários (através da linguagem híbrida) como o projeto das ferramentas de interação em tempo real via texto procuram desenvolver elementos para simular comunicação interpessoal falada, criando na comunicação verbal *on-line* dispositivos para

---

do *hacking* passou a abrigar atos criminosos (disseminação de vírus, invasão de computadores e sistemas, destruição de informações roubo de senhas etc), descaracterizando sua ideologia anterior.

[49] Desconexão voluntária ou involuntária do usuário, já que este está sujeito à interrupção abrupta da conexão pelo provedor de acesso.

reproduzir comunicação não-verbal (gestos, variações de entonação e de voz, ações, emoções e expressões faciais etc) através do texto (manipulação de símbolos para emitir emoção, comandos para indicar ações, marcas textuais – tipo, cor e tamanho de letras, reticências, exclamação, redução ou criação de novas palavras etc)[50].

A cada dia mais a comunicação verbal *on-line* busca se aproximar da interação face-à-face, em termos de também obter maior sincronicidade e seqüência temporal na leitura e troca de mensagens (de modo a torná-la mais interativa, para que usuários possam interagir simultaneamente, permitindo indicativos sobre a intenção, reação e emoção no contexto conversacional, por exemplo), o que poderia influenciar ou contribuir para adeqüação do indivíduo ao contexto conversacional ou sobre a construção da identidade virtual – pois ao traçarmos um paralelo entre interações virtuais com a análise das interações face-à-face e apresentação do eu realizada por Goffman, freqüentemente obtemos informações sobre o outro (em forma de sinais emitidos conscientemente ou não) durante o processo interacional, para modelarmos nossas ações e comportamentos frente a determinada situação vivenciada e, assim, sermos percebidos ou nos apresentarmos de maneira adequada às expectativas do outro.

Em síntese, ao final desta revisão bibliográfica, podemos concluir que os indivíduos desenvolvem diferentes maneiras de lidar com a identidade ao transitarem nos ambientes virtuais. Alguns usuários criam nova reputação ou identidade *on-line* de tempos em tempos ou buscam adaptarem-se às condições sociais de cada ambiente, enquanto outros fazem questão de se identificar como o são, trazendo marcas sociais pré-existentes ou reproduzindo identidade do *off-line*. Ou seja, enquanto uns exploram as características de ficcionalização e exercício da imaginação, ligado à acumulação de experiências de simulação e deslocamento, livrando-se de suas imagens corporais e das regras de comportamento e *status* social do real, outros utilizam o virtual como espaço para legitimação da identidade do real. Também há os que nem ao menos se identificam, enviando mensagens na rede como anônimos, sem pseudônimo ou *nick* escolhidos.

Da mesma forma, compartilhamos com os autores mencionados a premissa de que no ciberespaço são observadas trocas emocionais, psicológicas, intelectuais e culturais significativas, com a possibilidade de estabelecimento de laços fortes e relações duradouras –

[50] Contudo, usuários devem apreender e exercitar códigos disponíveis para saber como se comunicar ou interpretar mensagens.

que caracterizam as comunidades virtuais -, podendo ocorrer encontros reais entre os integrantes (através de encontros individuais e eventos em grupo). As interações sociais no virtual, por este prisma, tornam-se tão legítimas quanto as tradicionais, pois se aproximam destas à medida que atuam sobre a rede de relações sociais, comunicação e produção cultural.

Desta maneira, é importante salientar que esses espaços sociais não concorrem com os convencionais e funcionam como complementação destes últimos (Donath;1999 , Rheingold;1994 , Castells;2001). Além disso, por meio da *cultura da virtualidade real* percebe-se que os elementos constitutivos tanto dos ambientes virtuais quanto das interações provêm ou são influenciados pelo real.

2.6 – As Comunidades Virtuais como Àgoras

Dentro do contexto de comunidades virtuais, alguns autores pensam a questão do ciberespaço para uso racional, como esfera pública. Ao propor o virtual como uma esfera pública informal para *discurso humano vigoroso*, Rheingold (1994) formula o senso de lugar e levanta a questão de que o aumento na procura por estes espaços sociais alternativos vêm ocorrendo por conta da diminuição de espaços públicos informais no real ou necessidade de ampliação destes.

O autor prioriza a capacidade política destes agrupamentos (ainda sem órgão censor universal). Contudo, ele alerta que a tecnologia, por si só, não garante organização social, ou seja, ela possui potencial latente e é preciso que os usuários saibam ou queiram utilizá-la conscientemente; traçando objetivos, percebendo seu poder transformatório e agregador[51].

Rheingold e Castells (2001) analisam as possibilidades de utilização da Internet para engajamento social pela mobilização e organização social e articulação da dinâmica global-local da Rede e nos fazem pensar sobre a possibilidade de vários tipos de comunidades no virtual.

Sobre o aspecto de engajamento observa-se a utilização da Internet para organização de movimentos sociais, o *ciberativismo*[52] onde questões locais tornam-se globais e vice versa: trata-se da Internet inserida nas novas relações de poder da sociedade contemporânea, onde pessoas ou grupos utilizam-se CMC para se comunicarem, se organizarem em rede em

[51] Internet conecta indivíduos e comunidades.
[52] Termo de Manuel Castells.

torno de idéias, valores ou causas em comum. Movimentos sociais são *ações coletivas com um determinado propósito cujo resultado, tanto em caso de sucesso como de fracasso, transforma os valores e instituições da sociedade* (Castells;1999).

Assim, o que Rheingold anseia da esfera pública do ciberespaço é que essa seja produtora de identidade, descentralização de poder, ferramenta de reivindicação, protesto e produtora de transformações sociais, o que também é proposto por Castells e Kollock e Smith (1999). Ao discorrer sobre esta questão, Castells fala sobre mobilização social na Internet, a qual permite que causas locais se globalizem e promova, assim, interligação de comunidades ou reivindicações dispersas, já que o meio virtual propicia flexibilidade e temporalidade na mobilização.

Desse modo, o potencial de esfera pública da Internet como amplificadora de práticas sociais e de indivíduos ativos socialmente (Palácios;1996), é estendido aos grupos marginalizados ou menos favorecidos que não encontrariam voz na mídia tradicional: causas ganham simpatizantes e aliados ao redor do mundo. Nessa organização pela conexão *global-local*, pessoas e grupos têm a possibilidade de se interrelacionarem, criticarem, protestarem e construírem uma identidade cultural virtual ou fortalecerem a já existente na sociedade civil[53], para realizarem compartilhamento e disseminação de produção cultural e política.

Essa dinâmica, então, permite que qualquer indivíduo ou grupo da sociedade busque visibilidade social, sinta-se produtor de significado e escape da moderação hegemônica contemporânea, ganhando espaço para manifestação perante a sociedade, despertando para as mais variadas causas (Zickmund;1997).

À medida que grupos encontram no ciberespaço a possibilidade de articulação global, a Rede e, consequentemente, os ambientes de sociabilidade que esta abriga - a partir de *softwares* de interação *on-line* - funcionam como ferramentas organizacionais para manifestação social e de comunicação da comunidade *off-line* e *on-line*. Assim, concluímos que para algumas comunidades, onde pessoas estão separadas geográfica e culturalmente entre si, a interação técnica através de contatos telemáticos síncronos ou assíncronos surge como condição da própria existência e continuidade destas.

> "Existindo na técnica e pela técnica, as comunidades virtuais propiciam a apropriação cotidiana da técnica, num cotidiano que passa a existir nessa

[53] O que Kollock e Smith (1999) tratam de Internet como *ferramenta para ação coletiva*, nos falando que *comunidades raramente existem exclusivamente no ciberespaço*.

> técnica. O "sistema técnico" deixa de ser pensado e vivenciado como um sistema isolado e separado da cultura cotidiana. A cybercultura questiona e desorganiza o modelo da clivagem entre cultura e técnica, que caracterizou a Modernidade, forçando a produção de outros olhares e a abertura de novos caminhos"(Palácios;1996)

Para os autores, este recurso *diversificador dos pólos de enunciação* e *politizador* da Rede, vai contra as hegemonias constituídas e regulamentações externas e fortalece a cidadania. Para tanto, indivíduos dispõem de ferramentas de intervenção com baixos custos e abrangência mundial como o *e-mail*, os fóruns e listas de discussão, as salas de conversação em tempo real, etc. É percebido, aqui, que estes recursos somam-se aos veículos tradicionais de disseminação de informação e reivindicação - como panfletos, assembléias, passeatas e periódicos -, que continuam válidos e coexistem com as possibilidades de comunicação *on-line*.

Ainda relacionando práticas identitárias da esfera pública da Internet, Castells propõe a relação direta da Internet com a atividade política organizada, já que ela abriga todo tipo de idéias e projetos e os partidos políticos têm, a cada dia mais, seu potencial reduzido como agente autônomos de transformação social, uma vez que sob nova estrutura de política informacional o Estado-nação e suas instituições estão em decadência progressiva. Assim, o autor levanta a possibilidade da Rede como instrumento descentralizador de poder, de politização, reivindicação e identidade social: promovendo negociação e reconfiguração do poder, em termos além de se exercer a cidadania, para expressão política e de interação entre cidadãos e governo.

Contudo, apesar de admitir as potencialidades da Internet nesse prisma Castells afirma que tanto os políticos quanto os governos não a exploram como um meio agregador e interativo, utilizando-a simplesmente como veículo para propaganda e captação de eleitores e não para realmente *ouvir* o que os indivíduos têm a dizer de forma participativa, suas necessidades e anseios e críticas aos pressupostos governamentais, não os incentivando como cidadãos ativos no processo político e de poder. Desse modo, a Internet e a CMC são assumidas dentro de um acesso unidirecional de informação e não atua como instrumento contra-hegemônico, para a contestação e desburocratização da política e superação da crise de legitimidade dos governos da sociedade contemporânea. O que se entende por isto é que

governantes pensam as pessoas como eleitores em potencial e não como cidadãos com direitos e deveres.

Com relação ao ciberativismo como um desdobramento de comunidade virtual, é importante ressaltar que estas organizações sociais no virtual podem ou não acarretar resultados concretos no real ou mesmo desaparecerem facilmente, o que está diretamente ligado aos interesses e ao nível de comprometimento de cada pessoa ou grupo no virtual - e, ainda, à questões técnicas e sociais relacionadas à dificuldade de interação no ciberespaço e circulação por diversos ambientes simultaneamente, como observado no item anterior *Comunidades Virtuais*. Pois, levando em consideração que o termo comunidade é um termo organizador para a camada hegemônica da sociedade capitalista democrática, já que é uma forma de organizar grupos distintos em uma esfera pública – comunidade permite representação (Watson;1997) -, cada indivíduo precisa ligar-se a uma comunidade, ou seja, a outros indivíduos para terem suas necessidades individuais representadas.

Nesse contexto de representação democrática da esfera política, indivíduos afiliam-se à comunidades virtuais que já existem, abandonam as atuais ou formam suas próprias. Essa proposição é suscitada quando a comunidade não alcança nível de representação frente às outras comunidades (em termos culturais ou políticos), não atendendo, assim, às necessidades de representação do indivíduo e da demanda pública, não obtendo mais validade para ser *ouvida*. Ou seja, quando a comunidade não é mais reconhecida por outras comunidades ou pela sociedade como uma comunidade propriamente dita - pela falta de consenso, de coerência e de consolidação de estratégias e pontos de vista que garantiriam a coesão do grupo, o envolvimento entre os participantes ou engajamento dos mesmos em um projeto comum - ela torna-se ineficaz como ferramenta de representação das necessidades individuais. A partir desse ponto, notamos a tensão entre o individual e o coletivo na CMC e atentamos para a seguinte questão amplificadora deste conflito: mas, e se indivíduos não quiserem ser representados?

Fernback (1997) e Zickmund (1997) explicam que organizar o privado dentro do público não é tarefa fácil, ainda mais com a ideologia de livre-expressão sendo essencial para o livre arbítrio, o individualismo, a democracia e a liberdade individual propagada pela Internet. Nesse contexto libertário e hiper-individualista de práticas sociais (auto-satisfação e desenvolvimento pessoal), a esfera pública do ciberespaço promove a tensão entre interesses coletivos e os individuais. Os autores atentam, então, para a questão do público e do global-

local dessa vez como ativismo através de acesso a documentos proibidos e encorajando usos e comportamentos contra-hegemônicos e anárquicos (*hackers*) ou subversivos e extremistas (neo-nazistas e *skinheads*), sendo todos alimentados pela falta de regulação institucionalizada e pelo anonimato na Rede. Estes movimentos sociais também podem formar comunidades, as quais desenvolvem estruturas narrativas e constróem novos mitos a partir de gêneros narrativos anteriores (como resgate da fixação na guerra e propaganda nazista).

Fernback caracteriza o ciberespaço como *uma esfera pública essencialmente reconhecida por interações sociais, políticas, econômicas e culturais*, diz que ele abriga uma estrutura social e de significados e que por ser simultaneamente público e privado sempre haverá a tensão entre coletividade e individualidade. Entretanto, ele orienta que essa esfera pública deve ser tomada como *arena pública* para debates (como na Grécia antiga), exercendo função social e se tornando um espaço para vitalidade e ação, e não uma esfera silenciosa, pois a formação de comunidades no virtual também se desenvolve a partir desse contexto de trocas e conflitos sociais.

Assim, conectando o termo comunidade com o espaço de comunicação, em um processo constante de comunhão, negociação social e cultural, Fernback (1999) afirma que comunidade virtual possui construção social e dimensão simbólica, uma vez que são os participantes que dão sentido à comunidade, ou seja, se imaginam unidos e conectados para produção de significados e envio e recepção de mensagens públicas.

Desse modo, Watson (1997) e outros autores (Wellman e Milena;1999 , Hamman;1999) expõem que comunidades virtuais devem ser identificadas como novas formas de coletividade, pois são *comunidades de significados*, que despertam novos modos de apreensão da noção de comunidade na contemporaneidade - já que provocam alteração na caracterização de formação social e de experiências pessoais diárias dos usuários.

> "(...) community as it is symbolically constructed, as a conglomeration of normative codes and values that provide community members with a sense of identity" (Cohen *apud* Fernback;1999)

Por outro lado, Watson questiona a validade do termo comunidade virtual como sendo apropriado para identificar comunidades no ciberespaço, pois o uso da palavra *virtual* em oposição com *real* já poderia estar deslegitimando esses grupos sociais como comunidades frente àquelas formadas de maneira tradicional.

Assim, este autor diz que a escolha pelo termo virtual ocorre justamente porque são os acadêmicos que identificam os grupos *on-line* e não os próprios membros ou usuários da Rede. Pois, os que não são usuários tendem a não considerarem essas comunidades como *reais*, as avaliando como *virtuais*, em freqüente comparação, ou melhor, oposição às comunidades do *mundo real*. Para Watson, tal procedimento não aconteceria com o usuários se lhes fosse destinada tal tarefa, já que não se preocupam com a distinção entre *on-line* e *off-line*, ou *virtual* e *real*, enxergando as conexões entre eles ou um como extensão do outro – como é o caso deste trabalho.

A partir das observações destes autores reconhecemos que as comunidades virtuais fazem parte de um processo diferenciado, são nutridas por linguagem e não podem ser consideradas idênticas às comunidades pré-existentes, pois abrangem outros domínios de construção social (Fernback;1999), talvez sendo mais frágeis ou suscetíveis à ruptura.

Entretanto, podemos observar, empiricamente, características desta metáfora nas comunidades *on-line*, já que há possibilidade de nelas existirem investimento pessoal, construção de sinais sociais particulares, compartilhamento de mesmo espaço e tempo (territorialidade relativa ao *território simbólico* e não à demarcação geográfica), de interesses e compromisso dentro de um consenso da noção de comunidade ideal ocidental, já explicitada anteriormente.

Então, é preciso saber *o que nós somos quando estamos on-line e se estamos, assim, orientados para a comunicação no sentido de comunhão ou não* (Jones;1997). É preciso perceber se é válido para certos grupos sociais serem identificados como comunidade no virtual ou se, da mesma forma, indivíduos desejam ser reconhecidos como membros, pertencentes a uma comunidade, pois alguns limitam-se a serem usuários, que utilizam o meio *on-line* descompromissadamente, para pura comunicação e sociabilidade - no sentido de comunicação transmissional e de agregação propriamente dita (para compartilhar um espaço e trocar informações), para somente partilharem interesses sem intenção de acumularem responsabilidades ou obrigações sociais, sem aprofundamento destas relações em um nível concreto de atuação ou existência social: por diversão, para experimentação identitária, acúmulo ou troca de experiências e de informação e ampliação de laços sociais.

Desse modo, concluímos que *compartilhar espaço e interesses nem sempre resulta em comprometimento ou envolvimento entre os membros*, como o próprio Jones se referiu anteriormente. Assim, é preciso que saibamos a motivação individual de cada usuário ao

procurar por interações *on-line*, porque o indivíduo pode estar buscando algum tipo de suporte social momentâneo (emocional, psicológico etc), novas amizades ou interações virtuais para formação ou pertencimento à uma *comunidade* nos ambientes sociais da Rede ou, ainda, possuir outros propósitos interacionais (pesquisa, uso acadêmico, para negócios etc), visto que *estar conectado é um tempo para estar sozinho ou ainda estar com outros* (Jones;1997).

Vemos, então, que a CMC aumenta as possibilidades de interação, mas esta comunicação pode nem sempre atuar no sentido de comunhão entre usuários.

> "Humans communicate in groups for a variety of reasons. Community might be at the center of those reasons in any society that hopes to endure, but it is not the only reason that groups of people communicate" (Rheingold;1994, p.108)

A partir do alerta de Fernback, Jones e de Rheingold e as proposições expostas por Watson vemos que comunidades no ciberespaço têm conexão com o mundo *off-line*, que constróem suas especificidades e que o termo comunidade muitas vezes apenas é transportado abruptamente para o meio virtual por alguns pesquisadores, buscando identificar de forma imediata o novo fenômeno das agregações e interações sociais no ciberespaço. É preciso atentar para a condição de que a aplicação do conceito de forma automática identifica agregações, mas não problematiza as peculiaridades de cada grupo social ou do meio em que se realizam as trocas sociais – pode haver uma diversidade de interações sociais no ciberespaço.

À medida que a comunidade só existe a partir do momento em que indivíduos se comunicam ou se relacionam, para exploração de uma *comunidade construída simbolicamente* (Fernback;1999), podemos concluir que a comunicação entre os membros constitui-se como fator principal para que haja organização social e comunidade no virtual. Constatamos, assim, que a comunicação interpessoal exerce uma função social e que diferentes possibilidades de comunicação poderão influenciar criação de formas sociais ou comunidades distintas no *on-line* (no sentido de mais interativas e próximas ou mais distantes do ideal comunal), além de influir sobre as já existentes no *off-line*.

Sendo assim, todo o nosso esforço para problematizar a noção de comunidade virtual tem por objetivo desnaturalizá-la, de acordo com a premissa de que *diferentes contextos*

sociais promovem interações, organização e formação social diferenciadas e que por isso *nem toda agregação no virtual pode ser considerada comunidade virtual*.

Desse modo, para a utilização consitente do conceito de comunidade, fugindo da generalização do termo para a identificação de qualquer agregação social e procurando dar conta dos vários tipos de interação e agregação existentes no virtual, é que os contextos representados por dois programas de conversação em tempo real via texto o IRC (*Internet Relay Chat*) e o ICQ (*I Seek You*) -, serão analisados nos próximos capítulos em termos funcionais, estruturais, de conteúdo social e comunicativo e como modalidades de comunicação interativa no ciberespaço.

Parte 2 – Descrição das Plataformas de ICQ (I Seek You) e de IRC (Internet Relay Chat) e Análise desses ambientes Sociais Virtuais

No capítulo 3 descreveremos as interfaces gráficas de IRC e ICQ de um ponto de vista didático e interpretativo, para explicitarmos suas estruturas funcionais - que proporcionam identidade e organização social e se apresentam em forma de comandos e serviços distintos na interação textual.

Analisaremos como os elementos estruturais disponibilizados pelos programas influenciam a forma como indivíduos interagem, se organizam e se reconhecem no virtual para a sociabilidade. Assim, delinearemos algumas questões relativas à apropriação do anonimato, da livre-expressão e da utilização da esfera pública e privada, que serão aprofundadas no Capítulo 4 através da análise de 3 espaços de IRC - denominados como Canais, para interação na rede de IRC -, o Ajuda, o Sexo e o Barra.

Capítulo 3 – Descrição das Plataformas Interacionais *on-line*

3.1 – O IRC (Internet Relay Chat)

Em 1988, o estudante de origem finlandesa da Universidade de Oulu, *Jarkko Oikarinen*, cria o serviço de IRC. O IRC (*Internet Relay Chat*) é ferramenta organizada no modelo cliente-servidor que possibilita a conversação via texto, em tempo real (síncrona), que alcançou popularidade mundial.

O IRC (*Internet Relay Chat*) é um serviço de comunicação síncrona, que permite conversação em tempo real via texto e segue o modelo cliente-servidor. Seus usuários conversam em tempo real, com diversas pessoas, simultaneamente, desde que tenham um programa cliente. Então, para a utilização do IRC o usuário deve escolher entre os diversos programas clientes de acesso e realizar a instalação em seu computador. Eles são *softwares* compactos e podem ser obtidos gratuitamente em vários *sites* da Rede. Os programas-cliente atendem a vários sistemas operacionais. As versões mais utilizadas para *Windows* são o *mIRC*, *Pirch* e *Virc*, enquanto que os para *Macintosh* são o *MacIRC* e *Ircle*.

O IRC é entendido como sendo uma rede de servidores, que estão espalhados por todo o mundo. Seus usuários conversam em tempo real, com diversas pessoas, simultaneamente, desde que tenham o programa cliente.

Ao redor do mundo existe uma gama enorme de redes de servidores de IRC. No Brasil, as maiores redes de IRC são a *BrasIRC* e a *BrasNet*. Dentro destas duas estão os servidores, que se encontram distribuídos geograficamente pelo país.

Como os servidores formam as redes de IRC, uma vez que o usuário escolha conectar-se ao IRC por um servidor da rede Brasnet, ele não poderá conversar com os usuários que estejam conectados à BrasIRC e vice-versa. Ou seja, ao se conectar a uma determinada rede de IRC, é possível interagir textualmente com usuários desta mesma rede, que acessam por diferentes servidores pelo país (diferentes Estados). Portanto, a interação entre as duas redes não acontece, já que estando em diferentes redes de acesso os servidores conectados não são os mesmos.

A diferença e a vantagem do IRC para o sistema da WWW (incluindo as salas de bate-papo da *Web*) é que ele foi projetado para trabalhar, única e exclusivamente, com transporte de texto. Tal proposta visa, assim, uma comunicação rápida, em tempo real, e

driblando o congestionamento freqüente das linhas da Internet. Como o envio e recebimento de texto é um processo mais simples, a interface gráfica do programa é construída de forma a possibilitar uma operação rápida, fácil e agradável, com otimização do transporte das mensagens pela rede.

Para análise da interface gráfica este trabalho toma como base o *mIRC*, por sua popularidade no Brasil. Apesar de o mIRC ser considerado um programa *compacto*, ele é composto por uma diversidade de ferramentas e recursos. Sendo assim, nos restringiremos neste trabalho aos seus dispositivos básicos, visto que o conhecimento total do sistema requer uma abordagem mais complexa.

Depois de instalar o programa de mIRC e conectar-se à Internet o usuário tem a sua disposição as opções de configuração para identificação e conexão na rede de IRC. Na opção principal, ele preenche os dados pessoais – nome, escolha do *nickame* (apelido), *email* - e escolha de servidores de acesso. Estas informações identificam o usuário e representam seu registro no serviço - podendo ser modificadas a cada reentrada no sistema, ou seja, a cada nova conexão. Dentre as outras opções estão as configurações de conexão, desconexão e reconexão automática, *Log* (gravação das mensagens trocadas), dispositivos sonoros, de proteção e de segurança - para troca e compartilhamento de diretório de arquivos, *firewall* (proteção da máquina), etc - *DCC Chat* (dinamiza a conversa privativa, já que possibilita conexão direta com o outro usuário, sem o registro ou interferência dos servidores e administradores da rede - por ser conexão direta torna-se mais perigosa, já que corre-se o risco de invasão da máquina) -, dentre outros recursos.

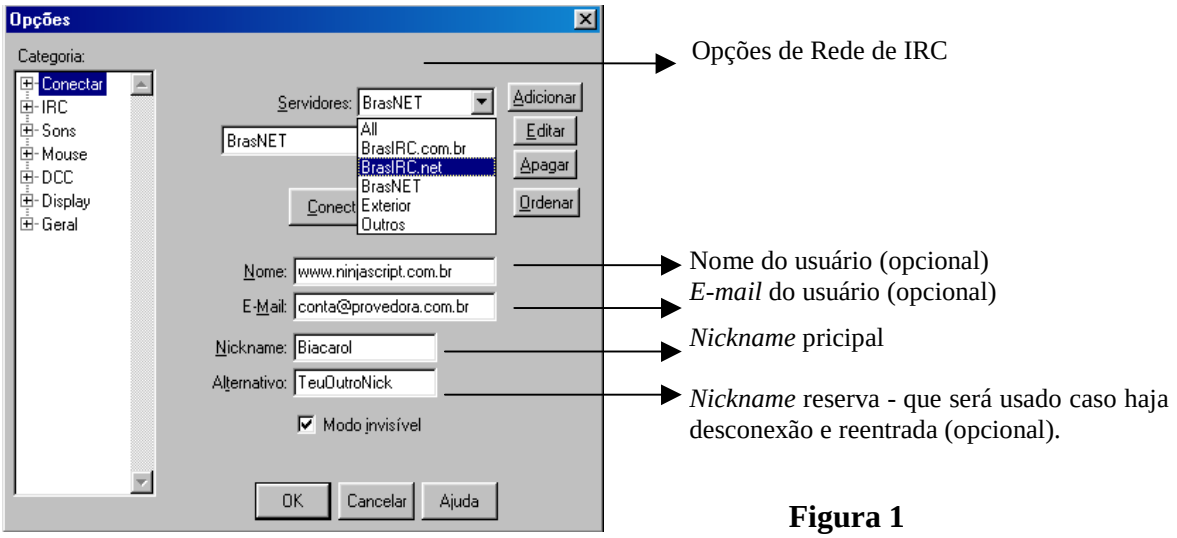
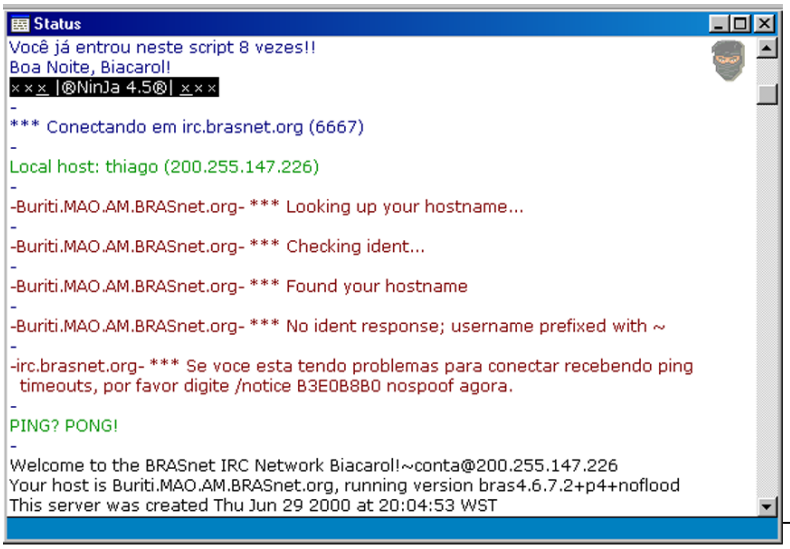


Figura 1

3.1.1 - A janela Status

A janela *Status* acompanha todo o processo de interação no mIRC. Ela fica permanentemente aberta, com possibilidade de mobilidade, redimensionamento e minimização. Nela, vão sendo dispostas e registradas pelo sistema de IRC, de forma descritiva, todas as ações do usuário e do sistema desde a conexão: mostra-se o servidor em que se está conectado e se ele está congestionado, quantos usuários estão na rede nesse momento, informações sobre os canais abertos (número de participantes do canal com seus respectivos *nicks*, tópico do canal etc), número de vezes que o usuário utilizou o programa até esta data, dentre outras informações. Vários comandos para acesso aos serviços podem ser diretamente digitados na janela de *Status* visando: pedido de notificação de entrada de um usuário conhecido na rede (comando pré-configurado e com alerta sonoro), procura de um usuário (obtém informação sobre os dados pessoais preenchidos por este usuário na conexão e em que canais ele está), envio de mensagem privada e serviços de registro de *nickname* (*NickServ*), de registro de canais (*ChanServ*) e de serviço de ajuda *on-line*, etc.


Status
Você já entrou neste script 8 vezes!!
Boa Noite, Biacarol!
×××|®NinJa 4.5®|×××
*** Conectando em irc.brasnet.org (6667)
Local host: thiago (200.255.147.226)
-Buriti.MAO.AM.BRASnet.org- *** Looking up your hostname...
-Buriti.MAO.AM.BRASnet.org- *** Checking ident...
-Buriti.MAO.AM.BRASnet.org- *** Found your hostname
-Buriti.MAO.AM.BRASnet.org- *** No ident response; username prefixed with ~
-irc.brasnet.org- *** Se voce esta tendo problemas para conectar recebendo ping timeouts, por favor digite /notice B3E0B8B0 nospoof agora.
PING? PONG!
Welcome to the BRASnet IRC Network Biacarol!~conta@200.255.147.226
Your host is Buriti.MAO.AM.BRASnet.org, running version bras4.6.7.2+p4+noflood
This server was created Thu Jun 29 2000 at 20:04:53 WST

Dados sobre o servidor de IRC ao qual se conectou. No caso, o servidor é o Buruti (de Manaus). Neste momento, se verifica o *nick* do usuário: se este é registrado ou não pelo serviço de *NickServ* (nick fixo)

Espaço reservado para comandos de IRC. Basta digitar no espaço azul e apertar a tecla Enter para enviá-la. Em seguida, a mensagem digitada aparecerá no espaço branco. Pode-se também enviar e receber mensagens privativas por aqui. Mas para executar comandos é preciso obter conhecimento técnico. Há comandos simples ou mais complexos

Figura 2

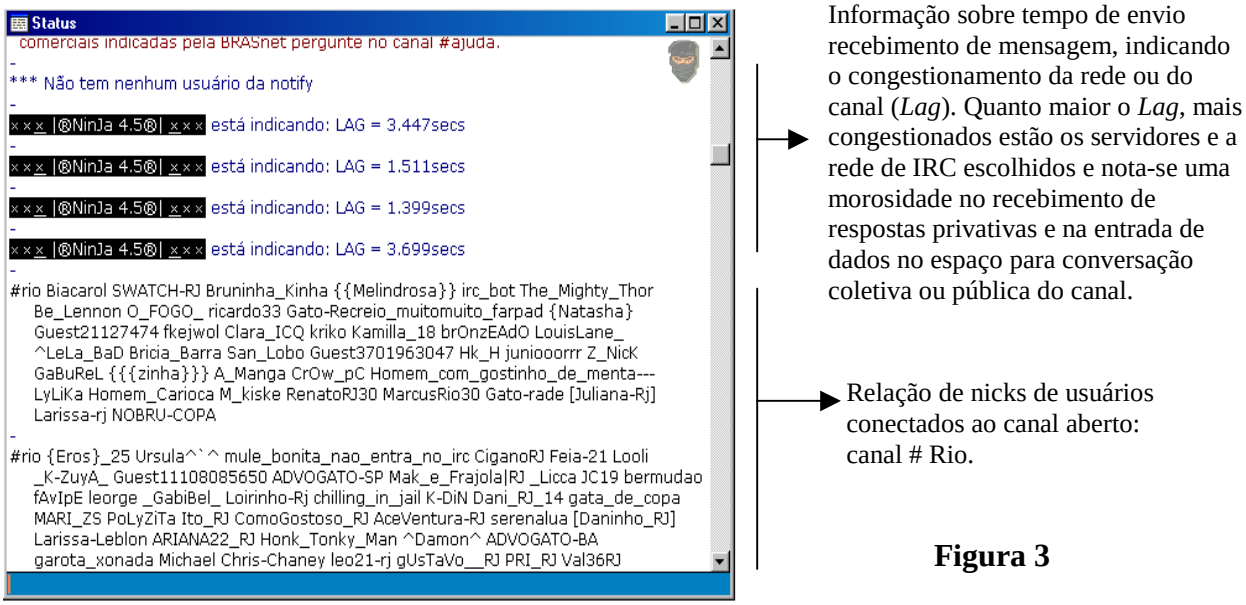

Status
comerciais indicadas pela BRASnet pergunte no canal #ajuda.
*** Não tem nenhum usuário da notify
está indicando: LAG = 3.447secs
está indicando: LAG = 1.511secs
está indicando: LAG = 1.399secs
está indicando: LAG = 3.699secs
#rio Biacarol SWATCH-RJ Bruninha_Kinha {{Melindrosa}} irc_bot The_Mighty_Thor
Be_Lennon O_FOGO_ ricardo33 Gato-Recreio_muitomuito_farpad {Natasha}
Guest21127474 fkejwol Clara_ICQ kriko Kamilla_18 brOnzEAdO LouisLane_
^LeLa_BaD Bricia_Barra San_Lobo Guest3701963047 Hk_H juniooorrr Z_NicK
GaBuReL {{{zinha}}} A_Manga CrOw_pC Homem_com_gostinho_de_menta---
LyLiKa Homem_Carioca M_kiske RenatoRJ30 MarcusRio30 Gato-rade [Juliana-Rj]
Larissa-rj NOBRU-COPA
#rio {Eros}_25 Ursula^`^ mule_bonita_nao_entra_no_irc CiganoRJ Feia-21 Looli
K-ZuyA Guest11108085650 ADVOGATO-SP Mak_e_Frajola|RJ _Licca JC19 bermudao
fAvIpE leorge _GabiBel_ Loirinho-Rj chilling_in_jail K-DiN Dani_RJ_14 gata_de_copa
MARI_ZS PoLyZiTa Ito_RJ ComoGostoso_RJ AceVentura-RJ serenalua [Daninho_RJ]
Larissa-Leblon ARIANA22_RJ Honk_Tonky_Man ^Damon^ ADVOGATO-BA
garota_xonada Michael Chris-Chaney leo21-rj gUsTaVo__RJ PRI_RJ Val36RJ
Informação sobre tempo de envio recebimento de mensagem, indicando o congestionamento da rede ou do canal (*Lag*). Quanto maior o *Lag*, mais congestionados estão os servidores e a rede de IRC escolhidos e nota-se uma morosidade no recebimento de respostas privativas e na entrada de dados no espaço para conversação coletiva ou pública do canal.
Relação de nicks de usuários conectados ao canal aberto: canal # Rio.

Figura 3

3.1.2 - O Nickname

Na opção de conexão escolhe-se por um *nick* principal e um alternativo, pois com o congestionamento do sistema é comum que o usuário seja desconectado repentinamente pelos servidores de IRC (o que os usuários chamam de *cair do sistema*) e como é preciso alguns minutos para que o primeiro *nick* utilizado abandone o sistema (*caia*), não é possível voltar de imediato com o mesmo apelido. Nesta incompatibilidade de *nicks*, o *nick alternativo* torna-se prático na reconexão imediata - retorno ao sistema e ao respectivo canal freqüentado - até que o *nick principal*, ou nesse caso *fantasma*, caia da rede e, assim, volte a estar disponível.

Nesse contexto, caso o usuário não escolha um *nick alternativo*, o sistema o conectará como *GUEST* (visitante) e adicionará um número de entrada ao lado deste nome. Contudo, durante o comunicação nos canais de mIRC sempre é possível a troca de *nick*.

O *nick* funciona como uma identidade do usuário no mIRC. Ele pode ser modificado constantemente ou utilizado de forma estável por uma mesma pessoa, por tempo indefinido (permitindo construção de reputação ou identidade virtual). Muitos usuários incorporam um *nickname* estável e passam a ser reconhecidos nas salas de conversação pela identidade criada, devido a sua participação e freqüência no canal.

Assim, se o indivíduo tem o hábito de freqüentar o mesmo canal, ou ambiente virtual, por repetidas vezes e deseja assumir o mesmo apelido a cada acesso, ele utiliza serviço de *NickServ*. Dessa forma, o usuário tem o apelido registrado, com proteção por uma senha: o

nick, ou a identidade virtual assumida, é utilizado apenas pelo verdadeiro dono, já que ao entrar na rede o serviço requisita a autenticação da senha.[54]

A atenção na escolha do *nick* é importante pois ele identifica e qualifica o usuário e serve como atrativo para iniciar a conversação em salas de IRC. Saber criar um *nick* de forma original e criativa, se preocupando em torná-lo apropriado aos canais freqüentados é um recurso a mais na interação. É possível que uma inadequação de *nick* para o canal gere um isolamento deste usuário por parte do grupo participante, por um sentimento de pré-conceito ou avaliação. Por exemplo: um *nick* utilizado no canal de sexo segue a temática do canal e tem finalidade diferente de um utilizado no canal Barra ou Ajuda (como analisaremos mo próximo capítulo).

Pelo caráter massivo do IRC, pela própria diversidade de canais e usuários conectados e pela estrutura da janela do canal (que organiza os *nicks* dos participantes na coluna da direita e por ordem alfabética) é importante saberc como sobressair, se fazer notar ou se diferenciar da *multidão*. Vários são os recursos utilizados a partir do *nick*: muitos usuários acompanham a velocidade da comunicação e estruturam o *nick* de forma prática e direta (esperando não perder tempo com diálogos previsíveis expõem o objetivo da interação), já colocando dados específicos como sua idade e localidade, como em Carol_18/SP ou Lelo-RJ. Outros, investem tempo e imaginação na formulação, buscando chocar e chamar atenção para serem mais requisitados para conversação: Adoro_Ninfeta e Advogatoso. A criação de *nicks* não segue padrões específicos, apesar de observarmos estes traços gerais. É certo que quanto menos formal é o canal, maior criatividade se observará para formulação de *nicks*, o que observaremos no capítulo 4. O que se recomenda nestes espaços é a escolha de um *nick* curto, marcante, que chame a atenção, esteja de acordo com o contexto acessado e seja de fácil assimilação.

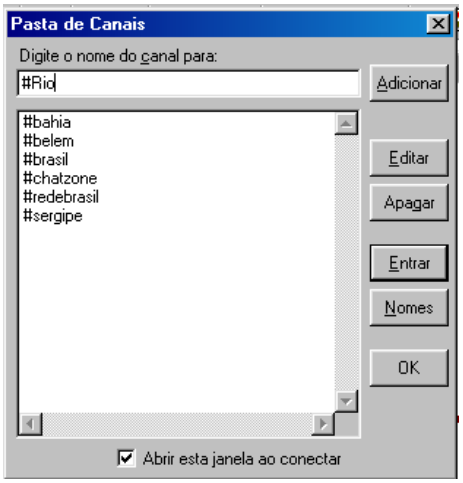
3.1.3 – Interface Gráfica do MIRC

Depois de formular um *nickname*, o usuário tem vários canais (salas de bate-papo) à disposição para acesso ao espaço social, onde se juntará a outros usuários. Na estrutura de organização, cada *canal de conversação* funciona como um *espaço de comunicação coletiva*,

[54] Caso o usuário não tenha a preocupação de registrar seu apelido e conecte com um nome que já foi registrado por alguém, ou seja, que tem dono: ele será descoberto pelo NickServ, e terá que mudar de nick para não ser desconectado automaticamente da rede.

podendo reunir acima de 300 pessoas ao mesmo tempo[55]. Estes canais são identificados pelo símbolo # na *pasta de canais* e definidos por temas ou assuntos específicos de interação: canais por idade (ex: 20 a 30 anos), por localidades geográficas (Países ou estados), por situação (canal *beginners* - para iniciantes no IRC), por temas variados (sexo, religião, cinema, seriados de Tv, etc), para jogos, entre outros – quantificar canais de IRC não é possível, pois podem estar invisíveis na rede, podem ser criados novos canais a todo instante e outros podem ter vida curta.

Figura 4



Pasta de Canais de IRC
Note a organização dos canais em ordem alfabética e precedidos por #. Adiciona-se um canal desejado e aperta-se o botão Entrar. Dessa forma, se consegue **entrar** no canal. Cada usuário também pode criar de imediato um canal e chamar pessoas em conversas particulares para conversação.
Escolhe-se registrar ou não o canal, o que requer conhecimentos técnicos sobre como registrá-lo e realizar manutenção (social e técnica)

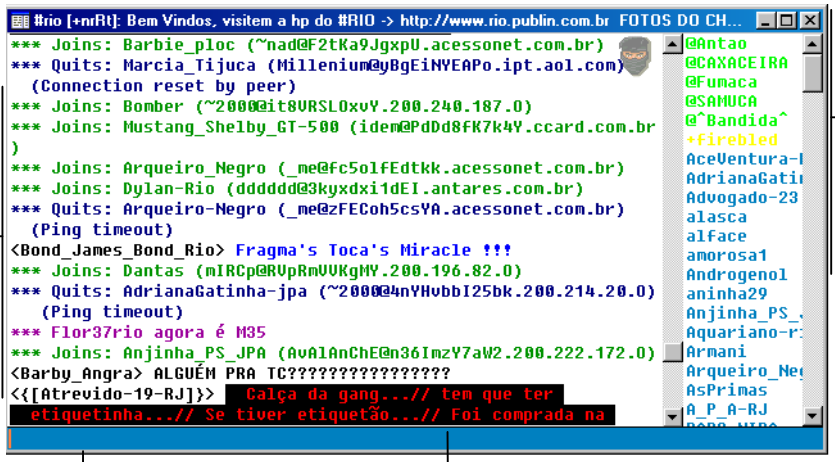
Ao acessar o canal escolhido surge na tela uma janela que o representa (podendo estar aberto somente dentro da interface do programa). O canal tem representação simbólica e gráfica e representa um *espaço comum* a todos os participantes. As janelas dos canais estão divididas em duas colunas: uma larga e outra estreita. A coluna da parte direita é estreita e contém a relação dos participantes. No espaço largo da parte esquerda da janela acontecem as mensagens de texto e *conversações públicas* - mensagens visíveis por todos os integrantes – e são registrados todos os acontecimentos do canal (quem entrou no canal, quem saiu, quem foi *banido* ou *kickado*[56], etc). O acompanhamento dos acontecimentos no canal se dá pela barra de rolagem automática na Janela.

[55] Não há um número exato de participantes no canal, mas pode haver casos em que os administradores do canal limitam a quantidade de usuários.
[56] Linguagem dos usuários para quem foi punido com expulsão temporária do canal, enquanto banir corresponde à penalidade máxima, com maior tempo fora do canal ou da Rede de IRC (tempo indeterminado de expulsão).

Velocidade e Alto Fluxo de Informações no Canal

Observe no espaço público a movimentação do canal: mostra-se cada pessoa que entra (*join*) ou sai do canal (*quit*), além de ações e diálogos diversos - dados aparecem entrecortados, havendo velocidade e renovação de informações, o que pode dificultar acompanhamento do que ocorre no canal

Figura 5



Os operadores do canal têm seus *nicks* precedidos por @ e estão no canto superior direito do canal.

Abaixo dos operadores estão os participantes.

Para ter uma conversa em particular com alguém (PVT), ponha o cursor sobre o nome da pessoa escolhida e clique duas vezes: surgirá na tela uma **janela de PVT** para manter conversação. Caso receba um PVT e não queira conversar, basta fechá-lo.

Digita-se a mensagem no espaço azul e aperta-se Enter para enviá-la para o canal.

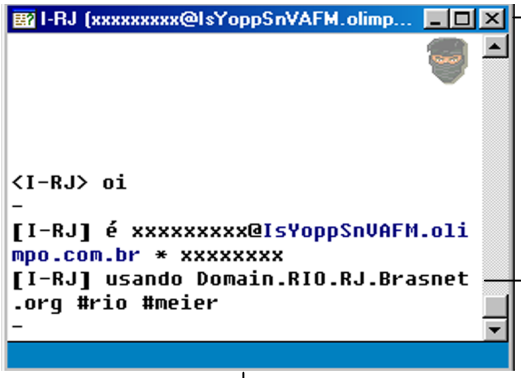
Opções de *Script* no canal (mensagem colorida)

Então, para cada canal aberto uma nova janela se abre, deixando que o usuário participe de múltiplas conversas paralelas, com as mais variadas pessoas, estando elas no mesmo canal ou não: as janelas, que representam os canais, podem ser acumuladas (minimizadas), facilitando a participação simultânea em diversos canais da rede (como observaremos na figura 7, mais a frente). As conversas simultâneas são conceituadas como ocorrendo em tempo real, e são mantidas publicamente - quando realizadas na própria janela do canal - ou em particular (PVT so ocorre entre duas pessoas).

Uma vez dentro dos canais, os usuários podem ser *chamados* ou *chamam* alguém para uma conversa privativa em uma *janela de PVT*. Em ambos os casos, os quadros abertos para o diálogo são chamados de PVT, que traz em sua *barra de título* o *nickname* (que fica sempre visível durante a interação) dos participantes para identificação. Cada um dos usuário aceita a requisição de diálogo privativo se quiser: abrindo a janela ou fechando-a (quem enviou o PVT não toma conhecimento dos atos do outro, se foi recusada sua requisição ou não).

Assim, uma vez chamado, o usuário vê surgir em sua tela o PVT - uma pequena janela, que surge minimizada e piscando (inicialmente uma *janelinha*, que pode ser aberta e redimensionada). Para chamar alguém do canal, apenas dá-se um clique duplo em cima do *nickname* escolhido na janela do canal. Dessa forma, o PVT aparece para a pessoa chamada, acusando alarme sonoro e visual (piscando) até ser maximizado pelo usuário que o recebeu. As janelas de PVT são alinhadas lado a lado, seguindo uma seqüência de chamada, na parte inferior da interface do programa. Portanto, cada usuário tem condição de acumular várias janelas de *PVT* ao mesmo tempo (figuras 7 e 8).

Figura 6



Janela de PVT para conversas particulares, entre duas pessoas. Os diálogos são precedidos pelos *niks* de cada participante.

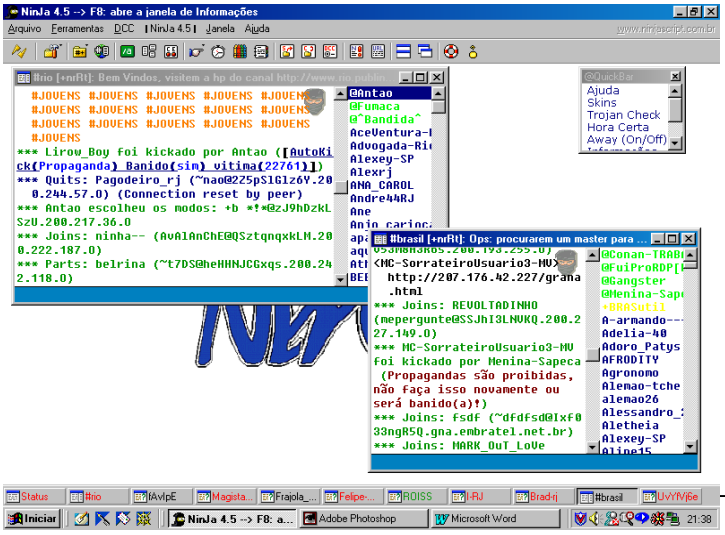
Informações sobre o usuário que requisitou a conversação: *e-mail*, servidor de IRC e rede em que conectou-se, e canais (#) que estão sendo utilizados por ele.

Espaço azul está reservado para digitação de texto. Ao digitar o texto neste espaço e apertar a tecla Enter, automaticamente, ele aparecerá na parte branca da caixa de diálogo e será enviado para o outro usuário. A cada vez que se envia a mensagem de texto instantânea, a janela de PVT pisca e emite sinais sonoros para quem a recebe, alertando a chegada da mensagem.

3.1.4 - Organização e Controle Social

Cada canal de IRC estabelece suas próprias normas e regras de funcionamento e é controlado por um certo número de pessoas, que recebem o nome de *operadores do canal*, conhecidos como *Ops* (observado na figura 5 e 7). Eles são identificados pelo símbolo @ na frente de seus *nicks* e ficam localizados no canto superior da coluna da direita do canal, acima do nome dos participantes. Eles são responsáveis pela administração, supervisão e pleno funcionamento do canal, procurando manter um ambiente de interação saudável entre os freqüentadores.

Figura 7


NinJa 4.5 --> F8: abre a janela de Informações
#rio [+nRt]: Bem Vindos, visitem a hp do canal
#brasil [+nRt]: Ops: procurarem um master para ...
*** Lirow_Boy foi kickado por Antao ([AutoKick(Propaganda) Banido(sim) vitima(22761)])
*** Quits: Pagodeiro_rj (~nao@225pS1G1z6Y.200.244.57.0) (Connection reset by peer)
*** Antao escolheu os modos: +b *!*@zJ9hDzkLSzU.200.217.36.0
*** Joins: ninha-- (AvAlAnChE@QSztqnqxkLM.200.222.187.0)
*** Parts: belrina (~t7DS@heHHNJCGxqs.200.242.118.0)
<MC-SorrateiroUsuario3-MV> http://207.176.42.227/grana.html
*** Joins: REVOLTADINHO (mepergunte@SSJhI3LNVKQ.200.227.149.0)
*** MC-SorrateiroUsuario3-MV foi kickado por Menina-Sapeca (Propagandas são proibidas, não faça isso novamente ou será banido(a)!)
*** Joins: fSdF (~dFdFsd@IxF033ngR5Q.gna.embratel.net.br)
*** Joins: MARK_OuT_LoVe
@Antao
@Fumaca
@~Bandida~
Ajuda
Skins
Trojan Check
Hora Certa
Away (On/Off)
Iniciar
Adobe Photoshop
Microsoft Word

Dois canais estão abertos simultaneamente na interface do programa. O usuário "Biacarol" participa de dois canais: Brasil e Rio (e ainda pode participar de quantos canais queira).
No canal Rio, janela localizada no canto superior esquerdo, observa-se uma quebra de regra do canal, segundo a netiqueta: propaganda de outro canal de IRC. Esse tipo de mensagem ainda causa congestionamento no canal e provoca atraso no recebimento de mensagens por outros usuários. Em consequência disso, o usuário foi banido do canal Rio pelo operador do canal (@Antão)

Observe os PVTs minimizados com os respectivos *nicks* de cada participante. As conversas em PVT são particulares. Cada usuário possui seu próprio PVT (caixa de diálogo particular) e os diálogos são preservados na janelinha durante a conversação. Ao término da interação, a conversa pode ser gravada e salva no computador.Podem ser abertos vários PVTs ao mesmo tempo.

Os *Ops* se revezam na administração do canal, fazendo cumprir a linguagem, normas e tratamento permitidos no *espaço de comunicação coletiva do canal*, através de *comandos especiais* punitivos[57]. As principais normas para qualquer canal são: proibição de propaganda no canal (de outros canais ou pessoais[58]), evitar palavras obscenas ou abuso à usuários, *nicks* muito grandes (máximo de 20 caracteres), limite de cores por frases de cada usuário (4 cores), jamais escrever um texto em caixa alta (uso da tecla *CapsLock* – significa gritar no canal) ou por três vezes seguidas ou mais (em um espaço de tempo de 4 segundos no canal[59]), envio de arquivos infectados e clones (a mesma pessoa entra no canal com mais de um mIRC na mesma máquina e diversos *nicks*, ou seja, múltiplas conexões no canal)[60].

Contudo, estas regras não são válidas para todas as conversas particulares e os operadores não interferem nas conversas mantidas em PVT. Há também os *Bots*, que aparecem como recursos para os *Ops* controlarem o canal: são *softwares*, desenvolvidos para administrar, monitorar e substituir os *Ops*, quando preciso.[61] Além disso, existem os *Masters*, que acumulam a função de controle do *ChanServ* - que é o serviço de registro de canais e comandos na rede.

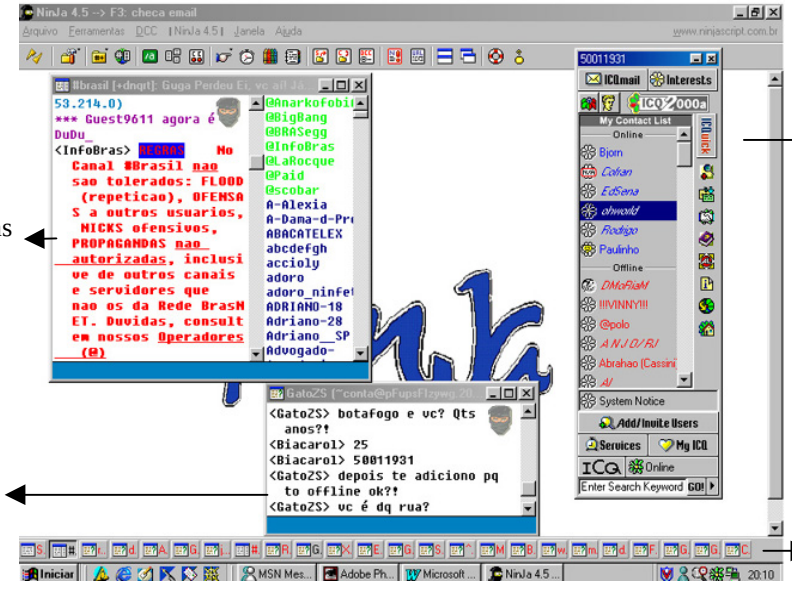

Informação automática sobre regras do canal #Brasil:
No canal Brasil nós não toleramos Flood (repetição), ofensas a outros usuários, nicks ofensivos, propagandas não autorizadas, inclusive de outros canais e servidores que não os da rede Brasnet. Dúvidas, consultem nossos operadores.
Conversa particular (PVT). Usuários trocando números de registro de ICQ.
IRC e ICQ utilizados simultaneamente e com outros sistemas na Internet
Várias requisições de janelas de PVT estão acumuladas.
Piscam em Vermelho e com avisos sonoros (opção de cor e avisos sonoros são configuráveis pelo usuário).

Figura 8

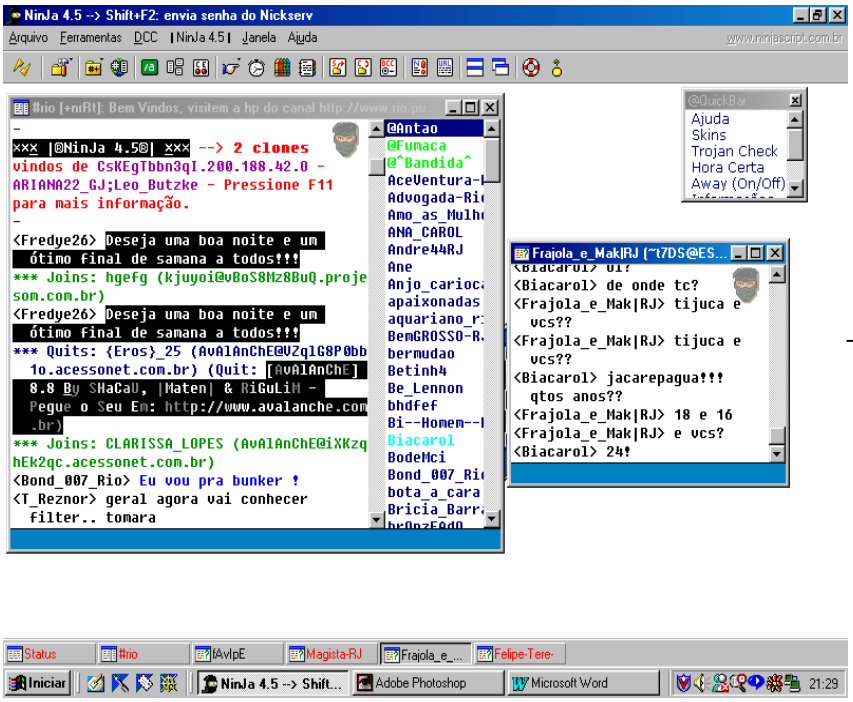
[57] Cada canal possui um dono, ou melhor, proprietário, o qual é denominado como *founder* na hierarquia do canal. O *founder* foi quem criou o canal e o registrou, assim, representa a figura de poder máximo no ambiente: é ele que determina as regras e aprova indicações de *Ops* para o canal.

[58] Propagandas não requisitadas são conhecidas como *SPAMs*.

[59] Esta ação é conhecida como *Flood* e causa congestionamento no canal, atrasando o recebimento de mensagens.

[60] É possível que a partir destas regras surjam outras. O importante é que as regras podem ser modificadas, poderão variar de canal para canal, pois elas se adequam aos usos e costumes que os usuários desenvolvem, ou seja, o contexto sofre influência dos usuários e vice-versa.

Figura 9



Observe a interface do mIRC com um canal e uma janela de PVT abertas. Tanto no canal quanto no PVT, os diálogos são precedidos pelo nick de quem envia a mensagem. Observa-se execução de script no canal (em preto).

Apesar das regras dos canais, o caráter democrático e de liberdade de expressão são enfatizados. Há mobilidade, pois cada pessoa ingressa em quantas salas quiser e de interesse próprio, havendo, ainda, a possibilidade da criação de novos canais por qualquer usuário, através de comandos disponibilizados no programa.

É importante frisar que, apesar de cada canal ser reconhecido por um nome ou assunto, nem sempre há regras que restrinjam a conversa a um assunto especifico, principalmente em PVTs: dialoga-se sobre o que se quer. O nome do canal, precedido pelo símbolo #, funciona mais para que se crie um ambiente propício entre os adeptos, um reconhecimento de espacialidade e interesses. Ou seja, acontece como uma forma de *chamamento* de pessoas com interesses comuns ou que são atraídas pelas possibilidades de encontrar diferenças. Uma vez dentro do canal, a conversação pública pode fluir de forma espontânea e natural, abordando-se o tópico do canal ou, ainda, assuntos variados. Contudo, estes fatores estão condicionados aos desejos dos administradores e necessidades da audiência.

Como foi visto anteriormente, existe uma organização e hierarquia nos canais: os *Ops* e *Bots* fazem a manutenção do canal e limitam, de certa forma, as ações dos usuários. Contudo, no próximo capítulo observaremos se isso chega a afetar a carga de autonomia e

[61] Os *Bots* têm @ antecedendo seu apelido no canal.

livre-expressão do ambiente e se o usuário aceita que em toda organização social há regras. Contudo, o participante é *livre* para freqüentar um canal com regras de sua preferência.[62]

Cada frase lançada publicamente no canal ou no PVT aparece precedida do *nick* de quem a enviou de modo que este seja identificado, tornando o usuário responsável pela ação. O *kick* do canal funciona como um *puxão de orelhas* no usuário, que pode regressar em seguida. Já o ato de banir (BAN) é mais grave e o participante punido só volta ao canal com autorização de um dos *Ops*. A duração dos *castigos* é estipulada pelos administradores do canal, conforme a falta cometida.

Os *IRCops* são os reguladores da rede de IRC. Eles *derrubam* (desconectam) usuários dos servidores de IRC ou os banem da rede, além de coordenar a administração dos canais.. Além disso, têm o poder adquirir a @ em qualquer canal – consiste no direito e poder sobre os Ops e sobre os comando do canal. Entende-se que cada um dos administradores (*Masters, Ops* e *Ircops*) executa tarefas e assume comandos específicos ao seu cargo, para que haja o desenvolvimento e pleno funcionamento das redes de IRC. Eles se intercomunicam e devem ter conhecimentos profundos sobre o sistema.

3.1.5 – Gerenciamento de Espaços e de Informações

A vantagem do mIRC para os *chats* da *Web* é que para cada PVT aberto consta o histórico da conversa particular e possibilita serviço de *Log: o* histórico é mantido durante o processo comunicacional e pode ser salvo ao fim da conversa ou ser previamente configurado para gravação automática.

Então, o PVT e o histórico facilitam a conversação, possibilitando coordenar melhor as múltiplas conversas e gerando a rapidez das respostas e maior envolvimento entre os dois interlocutores, já que a *história da conversa* é acompanhada na janela de PVT desde seu início - diálogo particular de cada participante está contido nesse mesmo espaço, podendo, assim, ser recuperado a todo momento, através das barras de rolagem de cada janelinha. Portanto, todas as etapas da conversa, durante o período que se escolher são salvas, podendo ser resgatadas e relidas[63]. Assim, evita-se mal entendidos na conversação ou que sejam

[62] É importante frisar que o não cumprimento das regras, com aplicação de punição diz respeito somente ao espaço coletivo do canal - são válidas para manifestações públicas.

[63] O PVT, juntamente com o histórico, ajudam na manutenção e progresso da conversa, já que mantendo-se diálogos variados e simultâneos corre-se o risco de não assimilação das informações fornecidas por cada usuário.

perdidas e esquecidas informações relevantes de cada usuário, o que pode favorecer uma continuidade da relação no futuro, caso haja freqüência na visita ao canal ou à outros ambientes do IRC ou da *Web* (claro que isto a continuidade dependerá também da utilização do *nick* estável do usuário que foi gravado, para possibilidade de reconhecimento posterior e conversação em outro momento ou dia).

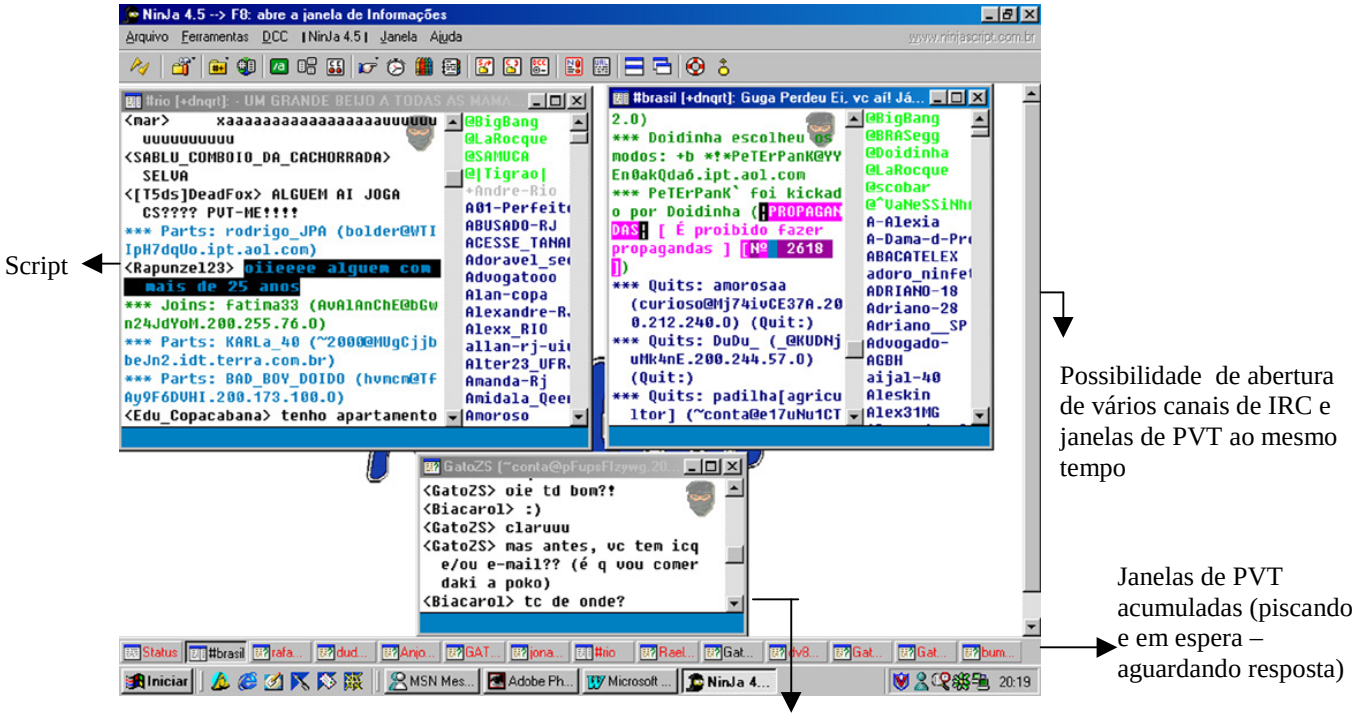

Script
Possibilidade de abertura de vários canais de IRC e janelas de PVT ao mesmo tempo
Janelas de PVT acumuladas (piscando e em espera – aguardando resposta)
Janela de PVT aberta. Conversação em progresso. Através da barra de rolagem recupera-se as mensagens trocadas (histórico)

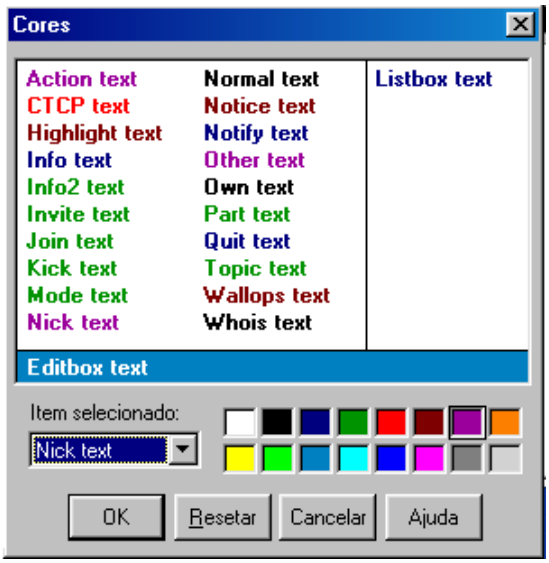
Figura 10

A característica massiva do IRC, com grande fluxo de informção no espaço para comunicação coletiva e possibilidade de múltiplos canais de diálogo e requisições de PVT constantes e simultâneas podem muitas vezes prejudicar a interação e o aprofundamento dos laços sociais. No entanto, a superficiabilidade das relações ou aprofundamento, com estabelecimento de laços fortes e duradouros, vai depender dos interesses e necessidades de cada usuário e de suas capacidades individuais de apreensão da dinâmica do IRC (rapidez de raciocínio e na digitação, saber utilizar a língua natal ao se expressar via texto, etc), de saber lidar tanto com os comandos e serviços do programa quanto com a cultura desenvolvida no ciberespaço, além do conhecimento das regras de cada ambiente de sociabilidade.

O esquecimento do assunto, ou de com quem se está conversando prejudica o andamento da conversa, desestimulando ambas as partes no processo de conversação.

Investigaremos no próximo capítulo se a utilização do mIRC a partir do preenchimento de dados pelo usuário no ato da conexão implica em sentimento de pertencimento a uma *comunidade de IRC*. O usuário pode se conectar várias vezes e preencher os dados de diferentes formas, ocultando ou incluindo dados verdadeiros, assumindo assim uma diversidade de *nicks* e identidades virtuais, além de freqüentar canais variados de forma simultânea ou não. Todas as janelas são redimensionáveis e a funcionalidade do programa com várias possibilidades de configuração nos mais diversos itens procura abarcar a carga de experimentação sociais múltiplas e a dinâmica veloz e de massa do programa.

Figura 11



Opção de configuração de cor de texto para diversas ações, cor de fundo das janelas de conversação e cor de texto do nick do usuário, dos nicks dos participantes dos canais e dos Ops.

3.1.6 – O Script

O mIRC é comumente utilizado em conjunto com os *Scripts*, que o potencializam, ou seja, adicionam mais recursos de interação ao programa (poder) e facilitam a utilização de leigos. Eles são obtidos de *sites* da Internet e potencializam o processo de interação entre os usuários do mIRC. Os *Scripts* aumentam e reforçam o grau de interatividade do programa e favorecem a interação entre usuários, à medida que fornecem dispositivos extras de comunicação (como dispositivos de proteção pessoal e para o canal, no caso dos Ops). Um dos scripts mais populares para o mIRC, no Brasil, é o *Ninja Script* (http://www.ninjascript.com.br) - Já existe uma versão mIRC para o português. Contudo, atualmente podemos relacionar outros novos scripts de sucesso frente aos usuários: The 7 deadly Sins V8.99 (t7DS) e o Scoop 2003.

O *Ninja Script* permite: textos desenhados em fundo coloridos, desenhos com caracteres coloridos, efeitos visuais, serviço de detecção e proteção contra vírus e invasão ao computador, *jukebox* (com MIDs - são arquivos sonoros musicais). Há adição ou exclusão de MIDs de acordo com as necessidades do usuário), serviço de hora certa, auto-frases (frases de efeito, previamente formuladas, podendo ser reconfiguradas e personalizadas), auto-correção (palavras previamente configuradas conforme as necessidades de uso: por exemplo, *td* equivale a tudo), *Lag Tester* (verifica se a rede está congestionada: registrando o tempo entre o envio e recebimento de mensagens, ou seja , verifica o intervalo de tempo de atraso desse processo comunicacional), *Detector de Netsplit* (detecta-se o servidor em que se está conectado caiu, ou seja, se ele foi desconectado temporariamente da rede de IRC), *File Server* (servidor de arquivos, que possibilita que outro usuário conectado tenha acesso, moderado, a um determinado arquivo ou pasta do disco rígido do dono que o configurou), serviço de *e-mail*, de *away* e de *quit* (possibilidade de configurar mensagem para quando se está conectado mas não está no computador ou quando se desconecta do IRC ou do canal) - assim os outros usuários saberão por quanto tempo este usuário está afastado do computador e serão alertados no canal sobre sua volta), Detector de BO (informa se alguém está tentando invadir o computador ou aquivos executaveis – final exe.), comandos para desconectar usuários do computador ou falsear problemas técnicos de operação ilegal, dentre outros serviços[64].

3.1.7 – Arte em ASCII (American Standard Code Information Interchange)

Geralmente, os *scripts* possuem o recurso de *Arte em ASCII*, ou seja, imagens feitas com caracteres alfanuméricos (podem ser coloridos, simples ou mais complexos), que são muito utilizadas para complementar a interação virtual. Trata-se de um código-padrão americano, utilizado para representar caracteres, aceito pela maioria dos computadores e programas de edição de texto.

Talvez a necessidade da prática de complementação comunicacional, para intensificar a intenção ou o sentido de ações e emoções, se deva pela ausência de sinais não-verbais na interação do virtual, já que não percepção visual do outro. No entanto, outros recursos para complementação do sentido na mensagem enviada são utilizados nesta nova pragmática

[64] Nos scripts existem vários métodos de ataque e defesa. O importante é saber que um script jamais ataca outro de mesma natureza que a sua.

comunicacional, que mistura o modo falado com o escrito e traz à tona um novo universo simbólico (Reid;1991), como veremos adiante.

Figura 12

```
<leo_AMA_Clarinha--Rj26>    Bouquets de Rosas para
CLaRinHA-Rj26
<leo_AMA_Clarinha--Rj26>  --@ @ @ --------- @ @ @ ---
<leo_AMA_Clarinha--Rj26> .@ @\@/@ @-------@ @\@/@ @.-
<leo_AMA_Clarinha--Rj26> .\@|@|@|@/-.....-\@|@|@|@/-.
<leo_AMA_Clarinha--Rj26>   \\\|/// --.--- \\\|/// --
<leo_AMA_Clarinha--Rj26>  -- =&= ---.------ =&= ----
<leo_AMA_Clarinha--Rj26> --- /|\ --------.---/|\ -.--
<leo_AMA_Clarinha--Rj26>   Espero que goste delas ---
```

Figura 13

3.2 - O ICQ (*I Seek You*)

O ICQ (*I Seek You*) foi lançado em 1996, por 4 jovens usuários de computador de origem israelense - Yair Goldfinger (26), Arik Vardi (27), Sefi Vigiser (25) e Amnon Amir (24) -, que fundaram a pequena companhia de Internet chamada *Mirabilis* Ltd. . Eles observaram que as pessoas estavam conectadas à Internet, mas não estavam *interconectadas*: buscavam que as pessoas experimentassem um novo modo de comunicação e, assim, uma experiência social na rede.

A *Mirabilis* foi a primeira companhia a oferecer serviço de comunicação instantânea via texto, som, vídeo, jogos e tecnologia de chat , informando ainda quando os usuários estão on-line. Em 1998, devido à popularização do *software* a nível mundial (mais de 50 milhões de

usuários registrados), a *Mirabilis* despertou o interesse da companhia americana AOL, que a comprou por 287 milhões de dólares e a transformou em *ICQ Inc*[65].

O ICQ (*I seek You*) é um programa de conversação em tempo real (comunicação síncrona), que possibilita comunicação via texto e suporta aplicativos de som, vídeo ou jogos, organizado no modelo cliente/servidor: ou seja, para utilizar este serviço de comunicação *on-line* é necessária a instalação no computador de uma das versões do programa-cliente de ICQ, que se conectará a um do servidores de ICQ.

O programa e o *site* oficial estão disponíveis em vários idiomas (Inglês, Português, Chinês, Árabe, Francês, Alemão, Hebraico, Italiano, Japonês, Espanhol, Russo, Sueco, Holandês, etc) e em versões para diversos sistemas operacionais (*Windows*, *Mac*, *Palm* e outros), utiliza pouca memória e pode ser encontrado gratuitamente para *download* em *sites* na rede ou em seu *site* oficial http://www.icq.com.

Para instalar o ICQ é preciso estar conectado à Internet, pois nesse processo o programa pedirá que o usuário se registre a um servidor de ICQ (que está conectado à um sistema de servidores principais).

Com o registro, o usuário se torna um associado, recebe seu UIN específico (*Universal Internet Number*) e escolhe seu *nickname*, devendo adicionar outros usuários a sua lista de contatos para realizar interação e podendo ter acesso a uma variedade de serviços.

Durante o processo de registro o usuário opta pelo preenchimento ou não de seus dados pessoais (*User Details)* - como nome, sobrenome, *e-mail*, endereço, nacionalidade, cidade, idade, gênero, data de nascimento, trabalho, números de telefone, idiomas falados, filiação, assuntos de interesse (artes, jogos, etc), *Site* pessoal etc -, que servirá como um perfil pessoal a ser avaliado na interação. Conforme a escolha do usuário, estas informações podem tornar-se públicas, estando no *Diretório Central do ICQ* ou no *site* oficial. De qualquer forma, as informações preenchidas constarão do *User Details* de todo usuário no modo de interação escolhido (podendo ser atualizadas) e na requisição de serviços. Neste item, o usuário escolhe ainda se inclui o endereço do *site* pessoal ou disponibiliza sua foto, mecanismo que pode auxiliar para interação social imediata.

[65] Em reportagem do dia 23/05/2003 da *Folha on-line* o ICQ apareceu registrando 230 milhões de *downloads*, estando apenas atrás do programa KaaZaa. O ICQ, de acordo com o site *Download.com*, é baixado diariamente por cerca de 50 mil pessoas em média.

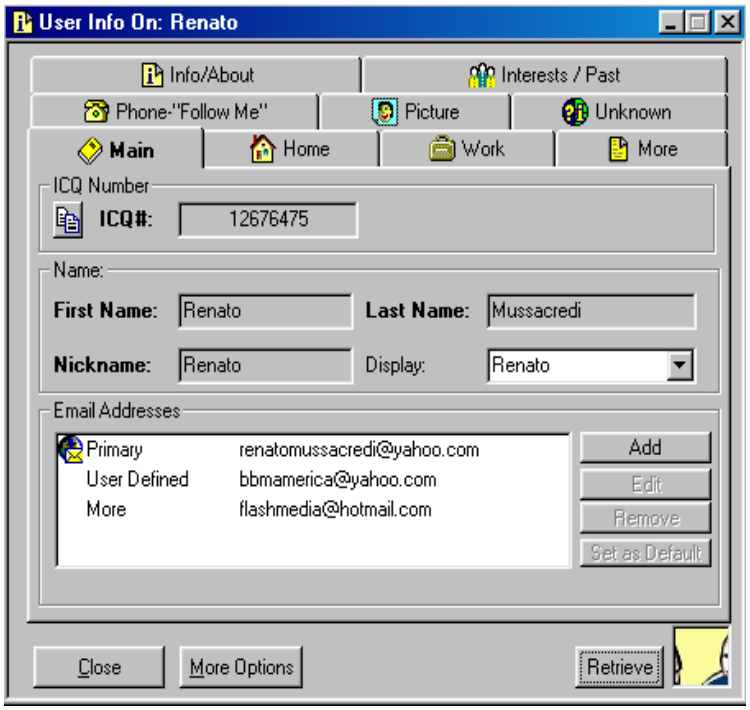


Figura 1

Dados Pessoais de cada usuário

Figura 2

UIN - Número de Registro do Usuário no sistama

Lista de Contatos

Usuários conectados

e visualização de modos de conexão: Away e Livre para Chat

Usuários desconectados

Opções de serviços acoplados ao Painel de Controle

Serviço para procura e adição de usuários à lista de contatos

Serviço de busca na Web

3.2.1 - O UIN (Universal Internet Number)

O UIN do ICQ pode ser comparado ao número de registro da carteira de identidade que cada cidadão recebe na sociedade civil: número que caracteriza e individualiza cada pessoa como membro da sociedade. No entanto, na sociedade tradicional cada indivíduo só tem direito a um número especifico que o caracterize com uma única identidade. A partir desse documento de registro se originam outros documentos importantes (CPF, Título de eleitor etc) e cada pessoa incorpora para si direitos e deveres dentro da sociedade, passando a existir como cidadão: é uma espécie de legitimação no sistema em que se vive.

Há a possibilidade do acúmulo de vários registros (*UIN's*) do programa no mesmo computador, que são alternados conforme o proprietário da conta. Esta opção é prática, pois cada usuário possui seu próprio registro de ICQ no mesmo computador, ou seja, em uma família cada pessoa pode ter o seu próprio ICQ e eles são protegidos por uma senha acesso pessoal. Outra possibilidade é a abertura do ICQ em qualquer computador conectado, por instalação do programa em outra máquina e utilização do mesmo número de registro; ou ainda sem necessidade de instalação, acessando o diretamente do *site* do ICQ, através de qualquer *browser* – denominado *ICQ2go* (*ICQ para a viagem*, se traduzido literalmente). Para esta última opção, basta acessar o *site* oficial e seguir os procedimentos para utilização, não sendo preciso abertura de nova conta ou registro, caracterizando a flexibilidade e adaptabilidade do sistema.

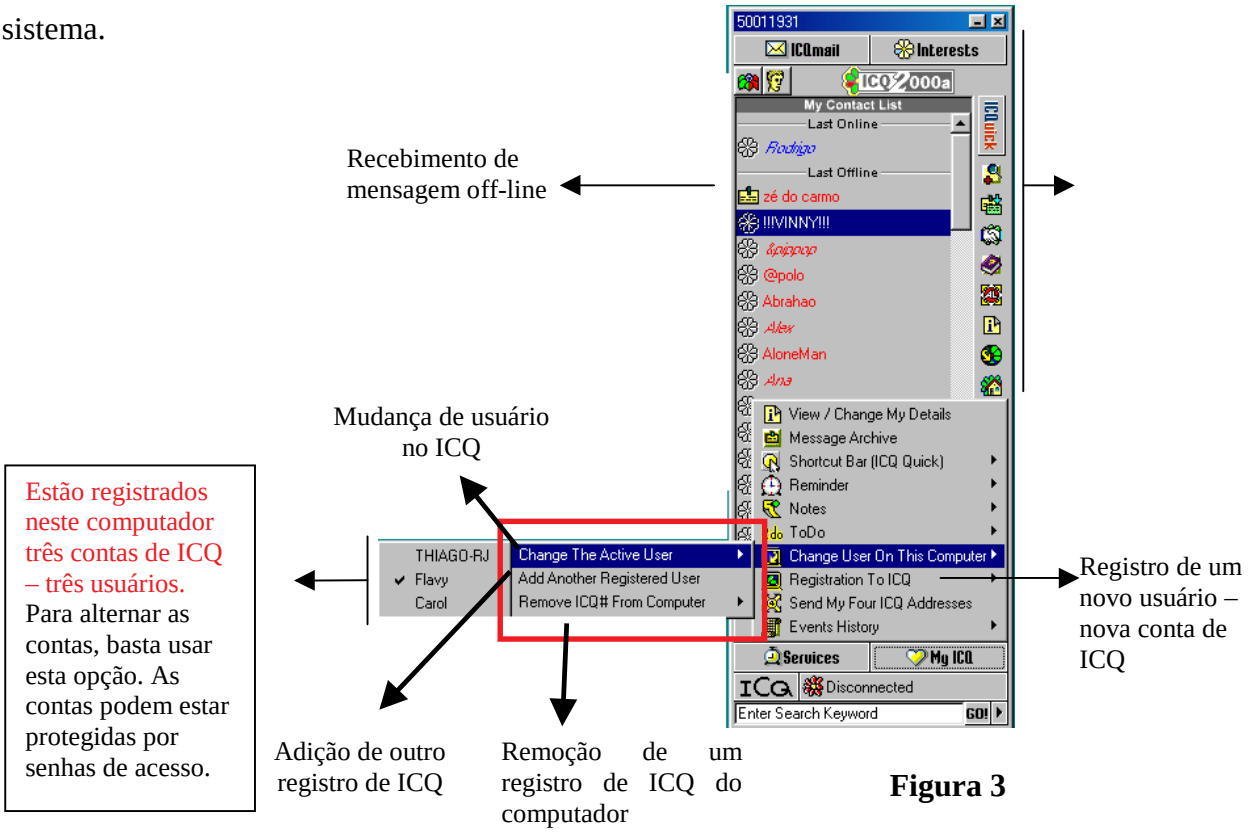


Figura 3

No ICQ, através do UIN - que vem acompanhado do *nickname* registrado - , o indivíduo ganha legitimação frente ao programa e à comunidade ICQ, ou seja, em termos gerais torna-se membro associado e pode participar de grupos ou comunidades de ICQ. Assim, o UIN funciona como uma espécie de *identidade virtual*, que o qualifica como usuário de ICQ.

Contudo, é importante perceber que tornar-se um cliente ou associado implica em direito de utilização de serviços disponíveis, mas não implica necessariamente em sentir-se membro de uma comunidade de ICQ. Assim, a questão sobre o sentimento de pertencimento a uma comunidade, pode ser incentivado pelos idealizadores do sistema, mas se desenvolve de acordo com os interesses e necessidades de cada cliente em querer fazer parte ou ser reconhecido como membro de uma comunidade.

No ICQ, notamos que seus idealizadores mostram-se preocupados em desenvolver e atualizar dispositivos que funcionam tanto como elementos de espacialidade para o usuário (visto que a interface gráfica do ICQ não possui um espaço gráfico definido para compartilhamento e visualização de todos os seus associados, ou seja, da audiência - como ocorre no IRC - já que é projetado para favorecer a navegação na Rede) como incentivadores de união ou interlocução entre seus associados para que estes sejam, primeiro, lembrados da existência de uma comunidade maior e unificadora de ICQ - da qual estariam fazendo parte pelo ato de registro no sistema, segundo a ideologia proposta - ou para que imaginem-se circulando ou como membros desta enorme comunidade ICQ, além de incentivarem a formação de mini-comunidades de ICQ.

Um exemplo disto é a janela de abertura do programa, ou *janela de boas-vindas*, que se abre instantaneamente quando o usuário conecta-se ao programa – ela realiza uma contagem regressiva de 60 segundos para fechamento e possui opção de permanecer aberta.

Esta janela traz *links* para vários assuntos (dispostos em tópicos de interesse diversos: carreira, jogos, informática, entretenimento, estilos de vida, música, notícias em tempo real, matérias atualizadas, romance, esportes etc), que uma vez escolhidos (clicados) direcionam o usuário para dentro do *site do ICQ*, denotando, assim, tentativa de estabelecimento de vínculo do indivíduo com o programa, com a comunidade ICQ e com outros associados, o que demonstra preocupação extra com a própria existência ou continuidade do ICQ como ferramenta comunicacional.

Figura 4

A estrutura de tópicos e *links* permitem a exploração de diversos assuntos e ambientes de ICQ: como os *sites* de usuários de ICQ, listas de discussão de ICQ e Fóruns, que incitam à livre-expressão, construção de espaços públicos particulares e interconexão entre assuntos, grupos, serviços e ferramentas *on-line*, que parecem não ter fim.

Assim, através da janela de boas-vindas e do *Site do ICQ* também são propostas discussões públicas, são os *fóruns de discussão*, que geralmente abordam questões sobre acontecimentos da atualidade e de escala global. Este foi o caso do atentado terrorista de 11 de setembro e da explosão da nave espacial Columbia nos EUA, por exemplo. Durante a semana das tragédias já estavam disponibilizados no *site* oficial do ICQ um espaço para comunicação pública, para que os associados do mundo todo manifestassem suas opiniões.

Desse modo, destacaremos o episódio do 11 de setembro como exemplo. O objetivo interacional de seus idealizadores era que indivíduos se expressassem a favor das vítimas e, assim, através da demonstração de solidariedade houvesse uma união ou interconexão entre os associados, como representantes da comunidade ICQ em um sentido mais amplo ou para promover novas formações sociais a partir da manifestação social. Para tanto, esteve

disponibilizado para os associados *velas virtuais*[66] (em forma de *gifs* animados), com o objetivo de possibilitar tanto mensagens de pêsames quanto um *velório virtual*[67] (foram *acendidas* cerca de 79.6629 *velas acendidas* até a semana de observação).

O recrutamento de associados para esta manifestação virtual de solidariedade da *família ICQ* foi processado através do uso do *espaço para propagandas* no Painel de controle do ICQ.A chamada era: *Light a candle – Acenda uma vela.* Leia-se nas entrelinhas: Seja solidário, faça parte da comunidade ICQ.

Contudo, observamos que os associados se utilizaram do anonimato, da livre-expressão e da esfera pública de maneiras diferenciadas, em detrimento do coletivo ou para formação e coesão social[68]: se manifestaram tanto a favor como contra o episódio, se identificaram e disponibilizaram número de ICQ para contato ou se mantiveram anônimos e alguns se limitaram ao acendimento da vela apenas e não omitiram opinião.

Espaço para propaganda (sujeito à atualização constante): Chamada do espaço atual - a mensagem pede que os associados acendam uma vela em memória ao episódio terrorista de 11 de setembro.

Figura 5

[66] Diferentes formatos de velas podiam ser escolhidos, como pode ser visto na figura 8 e os usuários são encorajados a repassarem esta seção à outros.
[67] Ver Anexo 1
[68] Cada mensagem é acompanhada pelo *nick* do usuário que a dispôs (se o mesmo fez questão de se identificar ou disponibilizar informações como *e-mail* ou número de ICQ), esta identificação serve como mecanismo de interligação entre usuários e grupos, uma vez que o clique sobre o *nick* possibilita comunicação, através de *link* para adição do usuário ou envio de mensagens e *chat*

Constatamos através dessa manifestação social o caráter heterogêneo do ICQ, com a opinião de vários usuários de diferentes nacionalidades. Muitas mensagens foram emitidas em inglês, por usuários que não tem esta como língua natal (América do sul, por exemplo), com intenção de serem entendidos. Contudo, notamos que para livre-expressão no espaço público usuários não se restringiram à língua inglesa, demonstrando falta de preocupação em constituir uma homogeneidade e coesão social, caracterizando o uso individualista do meio em detrimento da coletividade. Assim, concluímos que alguns usuários emitiram opinião para participarem da Comunidade ICQ, para construírem sua própria comunidade ou para fazerem parte de comunidades já existentes; para se expressarem e outros para serem entendidos ou percebidos naquele espaço apenas para posterior contato individual.

Outra tentativa de promover interlocução ou vínculo entre membros pode ser identificada nos serviços, como comando de *troca de listas de contatos* entre usuários, de envio de cartões eletrônicos e aviso de quais pessoas da *lista pessoal* estão aniversariando naquele dia (janela *pop-up*, configurada pelo usuário, com abertura automática na tela e avisos sonoros e visuais) etc, que também fazem parte da dinâmica interacional do ICQ.

3.2.2 – O Sistema de Busca

O ICQ promove conexão de milhões de computadores que estão dissociados na Internet, sendo uma ferramenta de comunicação interpessoal global, que abre canais de comunicação síncrona, ou seja, comunicação interativa em tempo real.

A idéia original do ICQ (*I Seek You*), que em português significa *Eu Procuro Você*, é a de encontrar facilmente alguém conectado á Internet sem precisar percorrê-la: uma vez que se tenha o programa instalado no computador, ao conectar-se à Internet o ICQ é aberto e conectado aos servidores de ICQ. A partir daí, cada usuário registrado é alertado imediatamente sobre os contatos da lista que estão *on-line* (outros associados) e está habilitado para procurar e adicionar novos contatos ao seu ICQ. Com isso, ele se configura como novo meio de sociabilidade, à medida que propicia um espaço simbólico para a comunicação em tempo real nas interações, com o estabelecimento de novas amizades e manutenção das antigas.

A busca por contatos ocorre de forma aleatória (serviço de *Random Chat*) – quando se procura uma nova companhia *on-line* para conversar (um usuário registrado desconhecido)

ou direcionada – quando a procura se dá por dados específicos: nome, sobrenome, *nickname*, *e-mail*, UIN, palavra-chave, interesses ou nacionalidade). O sistema de busca avançado existe através do *site* oficial do ICQ ou através do painel de controle do programa. O *site* dá oportunidade para mesmo quem ainda não é associado procurar ou enviar mensagens para amigos associados, direcionando as mensagens para o respectivo ICQ, *icqmail* ou celular do usuário. A obtenção de contatos inclui também um comando de *troca de lista de contatos* entre os associados, que pode caracterizar interconexão de grupos sociais.

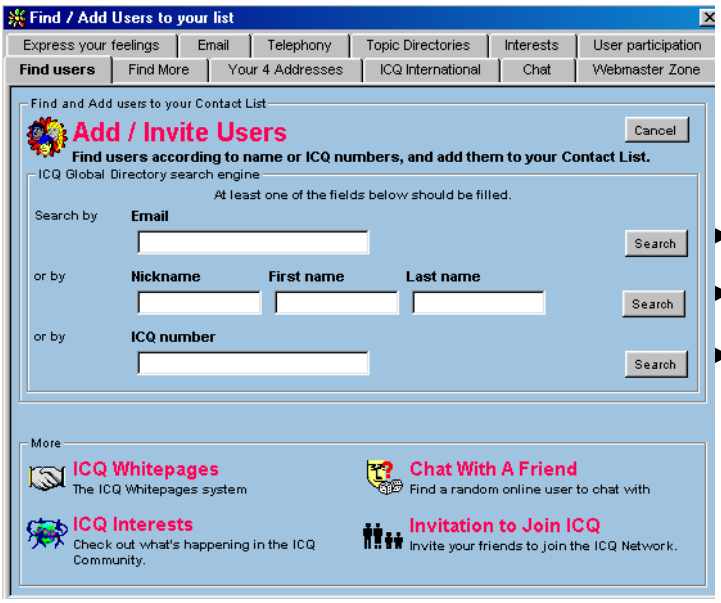


Figura 6

Procura de usuários para adicionar à lista de contatos

- Procura de usuário registrado por seu *e-mail*
- Procura de usuário registrado por: *nickname*, nome e sobrenome
- Procura por número de registro de ICQ

Pelo fato do ICQ poder permanecer aberto ou minimizado tela durante a navegação por outros espaços na Rede (mas possibilitando constante intenação entre associados), este tem característica de intercomunicação com outros programas e ambientes de sociabilidade – o que pode ser constatado pelo serviço de envio em tempo real do endereço eletrônico do *site* que se está visitando e pela possibilidade de configuração de janelas *pop-up* na tela etc. Assim, em seu próprio projeto gráfico é subentendido que seus usuários freqüentam ou circulam por outros espaços sociais na Rede simultaneamente ao uso do ICQ. Então, é observado que a procura por novas amizades para adicionar contatos também ocorre fora do sistema de ICQ, através de outros programas de *chat* (como o IRC), listas de discussão e salas de bate-papo na *Web* etc.

3.2.3 - Interface Gráfica do ICQ

A interface gráfica do ICQ segue um conceito simples e prático (referência visuais e auditivas) e sua estrutura e organização incentivam o manuseio intuitivo, não necessitando de

profundo entendimento do sistema para operação imediata nas interações. Contudo, os que desejarem explorar a infinidade de recursos que o programa oferece contam com o *ICQ-Help*, uma espécie de tutorial do ICQ disponibilizado em seu *site* oficial, o qual descreve didaticamente seus serviços e funcionalidade. O site também oferece serviço de *tira-duvidas* por email. Há ainda a opção de buscar ajuda em tempo real, através de outros usuários conectados, o que é mais comum.

Vemos que sua interface dá suporte a um espaço simbólico de fácil assimilação, à medida que se apropria da familiaridade e de analogias do *on-line* através de códigos ressignificados. O tom informal, divertido e colorido acompanha os ícones de serviços e comandos, que estão dispostos no Painel de Controle, o que permite visualização e acesso imediatos pelo usuário.

O ICQ é realizado de forma a interagir com o usuário e com outros ambientes virtuais. Ele pode ser aberto e ocupar espaço na tela com outros programas ou *sites* da Internet durante a navegação, ser redimensionado ou permanecer minimizado, conforme o contexto de operação do associado. Assim, sua interface busca fornecer comodidade ao usuário, que conversa com associados ou não-associados, à medida que navega pela Rede sem se desligar de outras tarefas. O Painel de Controle do ICQ possui todos os comandos, opções e aplicativos acoplados visivelmente à sua estrutura principal e depende do usuário a personalização do programa, utilizando-se das opções de configuração dos serviços.

O símbolo de conexão do programa é representado por uma flor (espécie *Mirabillis*), que pode estar verde (indica que o usuário está conectado) ou vermelha (usuário está desconectado)[69]. Além disso há opções avançadas de conexão para privacidade, em que a pessoa pode optar por *visível* ou *invisível* (*Privacy*), *DND* (não ser perturbado), *Ocuppied* (ocupado – somente mensagens urgentes), *Away* (fora do computador) e *Free for Chat* (livre para *chat*). Há a vantagem de se configurar cada uma destas opções para um contato, ou seja, por exemplo, pode-se estar invisível para um e visível para os outros. Nessas opções de conexão também se personaliza mensagens próprias, que demonstram disponibilidade para interação ou não, como: *estou almoçando, volto logo*, *não estou no computador agora*, *deixe mensagem só se for urgente* e por aí em diante, de acordo com a necessidade e criatividade do usuário. Mesmo que o usuário se mostre incapacitado de responder e alguém envie uma

[69] Estas opções de conexão são indicadas por símbolos e são personalizadas para cada amigo presente na lista, ou seja, pode-se estar *on-line* para uma determinada pessoa e invisível para outra.

mensagem para ele nesta situação ainda sim é possível que este opte por configurar o programa para receber ou não a mensagem para posterior leitura. O programa monitora e informa há quanto tempo a opção de conexão foi *setada*, como por exemplo, há quantos minutos ou horas o usuário está fora do computador.

A praticidade desse programa permite o uso de uma infinidade de recursos, bastando um clique sobre do *nick* de alguém para disponibilizá-los. Dentre os recursos que estão no menu principal estão: o envio de mensagens instantâneas, configurações de segurança e privacidade, dados pessoais de cada usuário (*User Details*), Preferências do usuário (*Alert/Accept Mode*), troca e compartilhamento de arquivos entre usuários (diretório de arquivos compartilhados), o serviço de *chat* e *e-mail*, serviço de *site* pessoal (*ICQ Homepage*), armazenamento do conteúdo das mensagens e dos *chats* (*message History*), envio de endereços de páginas da Internet (*Web Page Adress*) e de cartões animados, *ICQ Phone* (disca-se de computador para telefone ou de computador para computador), troca de mensagens entre ICQ e celulares (*SMS message*), mensagem com voz (*Voice message*), recursos de *chat*, voz e vídeo (*microsoft Netmeeting*), jogos *on-line*, dentre outros. Contudo, o uso de certos aplicativos depende da necessidade e esforço do usuário em carregá-los direto dos servidores de IRC (o que só precisa ocorrer uma vez e não a cada utilização do aplicativo).

Figura 7

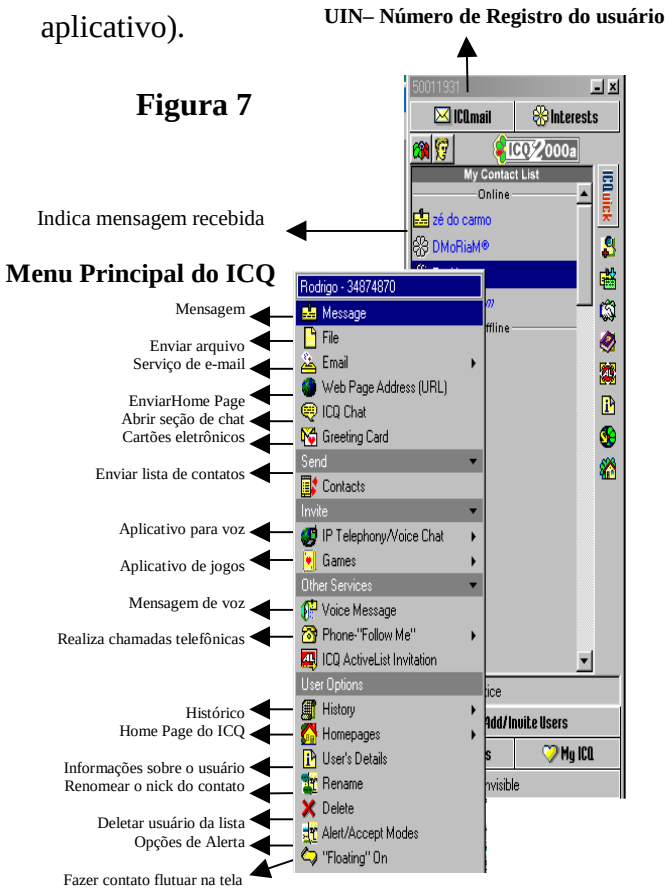
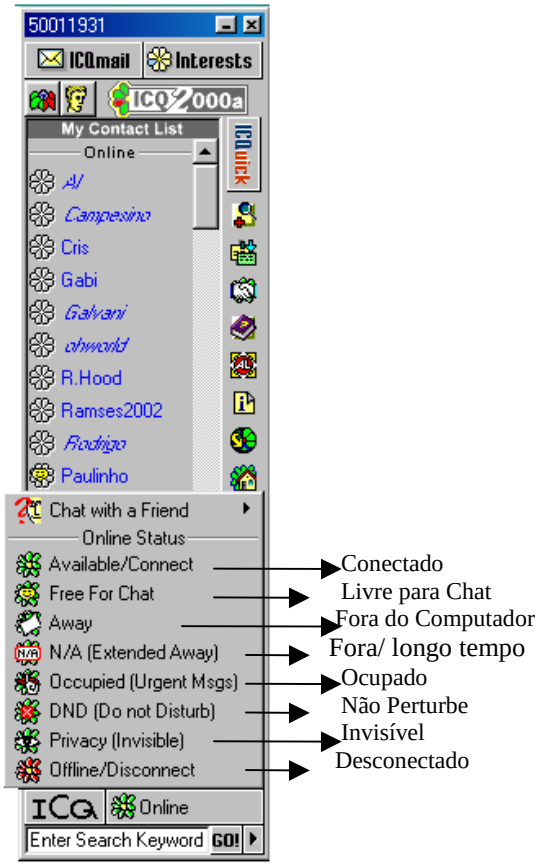
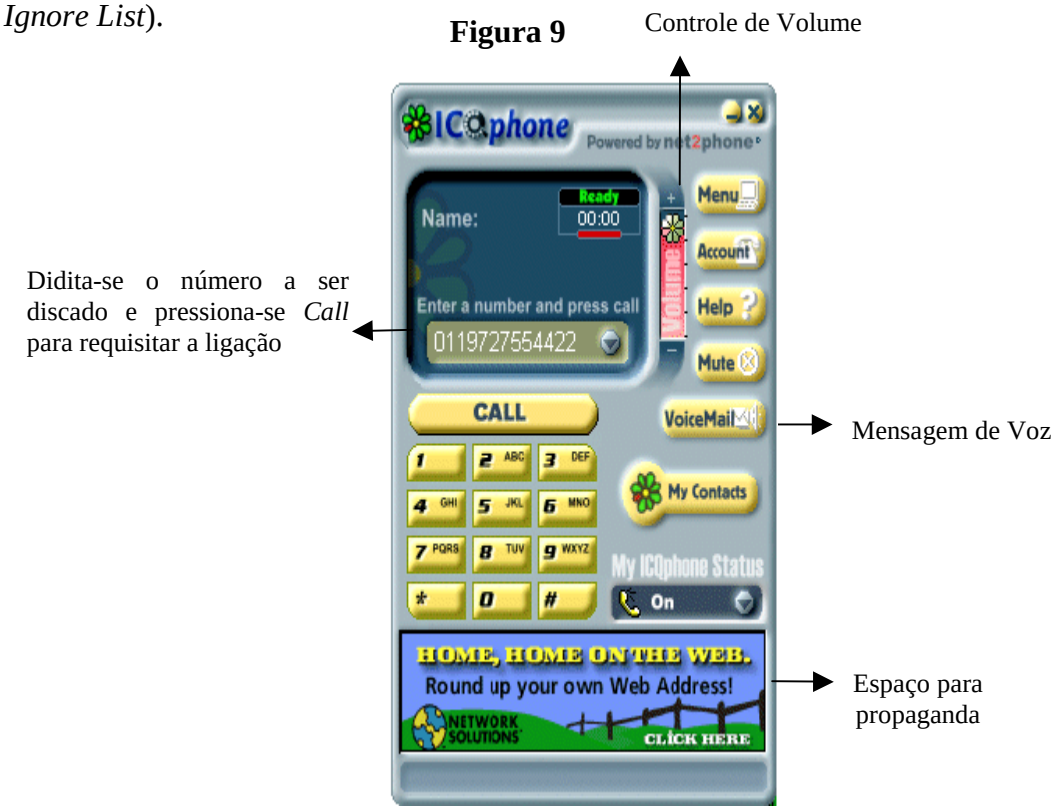


Figura 8



Adicionar alguém à lista de contatos e todos os serviços de troca de mensagens e arquivos ou compartilhamento de informações permitem opções de configuração pessoal. O usuário precisará ou não requerer autorização da parte contrária para acesso (a parte contrária saberá quem a esta convidando para a conversação e terá opção de aceitar, negar ou ignorá-lo - é possível excluir ou bloquear permanentemente um contato inconveniente, adicionando este ao *Ignore List*).

Figura 9



A interface gráfica do *ICQ Phone*, lembra as teclas de um telefone convencional - durante a realização desta pesquisa houve mudança na concepção da interface do *ICQPhone*. O usuário que carregar o aplicativo recebe um número de identificação pessoal, o PIN (*Personal Identification Number*), com o qual realiza chamadas. Através dele, o usuário realiza ligações para qualquer parte do mundo, de computador para computador (serviço grátis e ocorre somente quando a outra parte possui o *ICQ Phone* instalado). Há a possibilidade de chamadas de computador para telefone, de telefone para computador e de telefone para telefone – esta, sujeita a realização de pagamento por tarifas.

Então, depois de adicionar contatos à sua lista o usuário configura suas preferências interacionais. Devido a possibilidade de o programa permanecer minimizado durante a navegação, uma delas inclui ser alertado - por meio de avisos sonoros, *nicks* piscando com efeito de cores, pequenas janelas que se abrem automaticamente na tela (*popups*) a cada vez

que alguém de sua lista conecta o ICQ, etc. Além disso, a lista pode ser organizada por categorias de grupos: amigos, família, pessoas em geral e colegas de trabalho.

No ICQ, praticamente todos os serviços tem possibilidade de personalização e notamos grande preocupação com a privacidade e proteção pessoal (ICQ protegido por senha e opções de obrigatoriedade de requisição de autorização prévia para realização da interação: para recebimento de mensagens e adição de contatos à lista ou para sessões de *Chat*, etc); direcionadas à autonomia do usuário no processo interacional e direito ao anonimato no sistema, para que ele realize escolhas no programa conforme sua personalidade e intenção de uso em cada contexto interacional.

3.2.4 - Modos de Percepção da Comunicação em Tempo Real via Texto no ICQ

A prática comunicacional da interação virtual realizada em tempo real via texto traz à tona reflexões sobre fatores da comunicação interativa, como coincidência espacial e temporal, recuperação e gerenciamento de fluxo de informações, emissão e controle de sinais, aspectos sobre revelação de intencionalidade na interação, construção de ambiente simbólico e interatividade de sistemas.

A partir do ICQ são possíveis vários modos de percepção da conversação em tempo real: por meio de mensagens instantâneas, *IrCQ-net Chat* ou através de uma sessão ou *módulo de chat de ICQ* aberta com outros usuários cadastrados no programa por todo o mundo.

O IrCQ-net (figura 10) faz referência à estrutura e linguagem do sistema de IRC, onde se pode compartilhar salas de bate-papo (tópicos diversos) e conversar com várias pessoas simultaneamente de forma pública ou privativa, através de redes de servidores de ICQ. Além disso, como no IRC, requisita conhecimentos técnicos mínimos para executar comandos de texto para acessar serviços neste sistema. Este serviço está disponível no *site* do ICQ e mesmo os não associados podem acessá-lo direto da *Web* - o serviço de chat via *Web* no modelo de IRC representa mais uma forma de procura ou recrutamento de novos contatos para a lista pessoal de ICQ e interrelação entre grupos. É possível, inclusive, acessar o IrCQ-net através da instalação de um cliente de IRC (digitando o comando: /server irc.icq.com 6666 na janela *Status* do mirc).

A mensagem instantânea de ICQ possui dois modos de interação: *modo simples* (figura 12) e avançado, como *modo sessão de mensagem* (Figura 13). Enquanto o primeiro possibilita somente escrever e enviar a mensagem (com desaparecimento da janela ao enviar a

mensagem) o segundo modo permite o acompanhamento do processo de interação (janela permanece aberta após envio da mensagens), com percepção do envio e da chegada de novas mensagens instantâneas na mesma janela de comunicação. Assim, o modo sessão de mensagem assemelha-se a forma de interação privativa do IRC (PVT), possibilitando a visualização da chegada e o acúmulo de mensagens trocadas (histórico da interação), com opção de armazenamento e recuperação das mensagens.

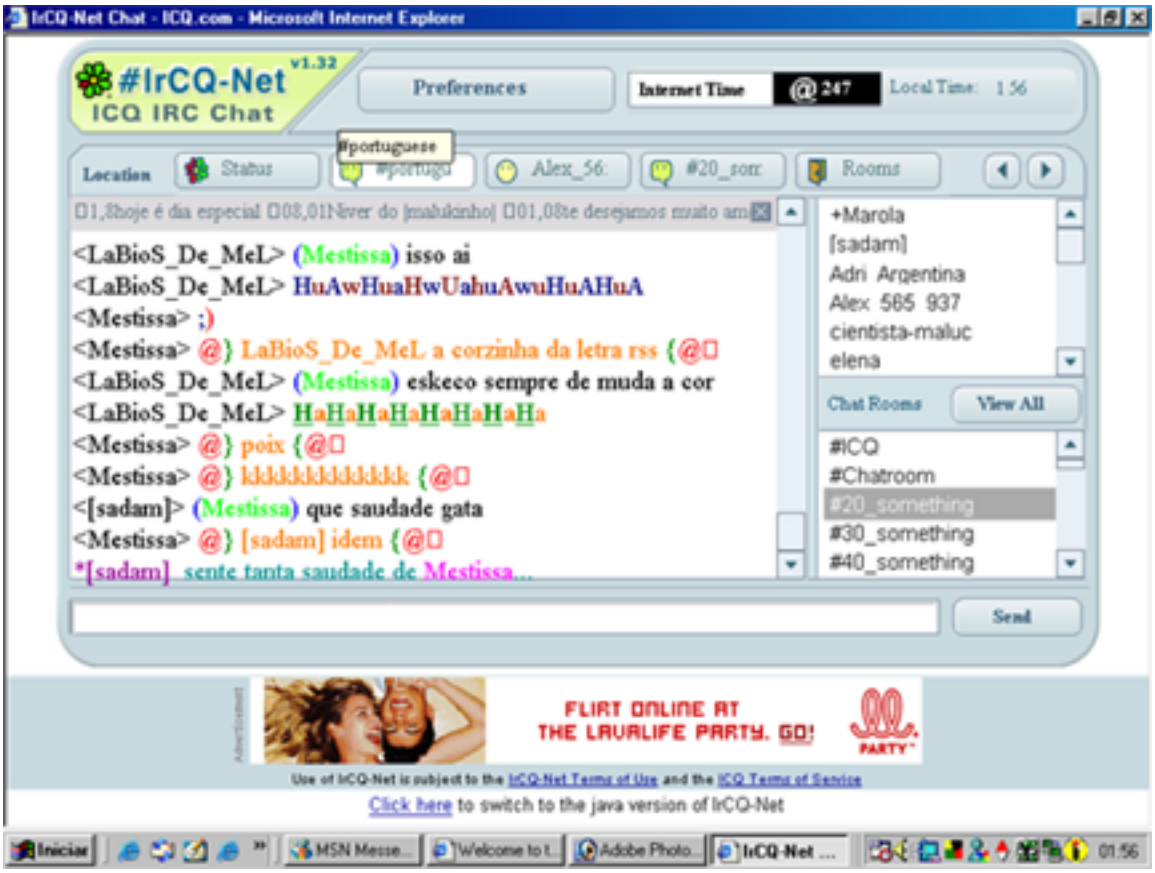


Figura 10

Mensagem modo simples e opção de recuperação do histórico ativados em uma mesma janela

Contém todos os diálogos mantidos por mensagens instantâneas ao longo dos meses, com descrição de data, horário e remetente
É possível realizar busca de mensagens que se desejar reler, digitando uma palavra-chave ou por data

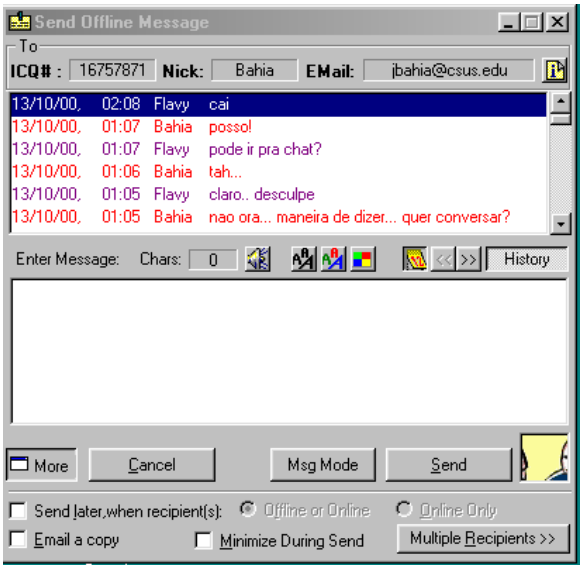


Figura 11

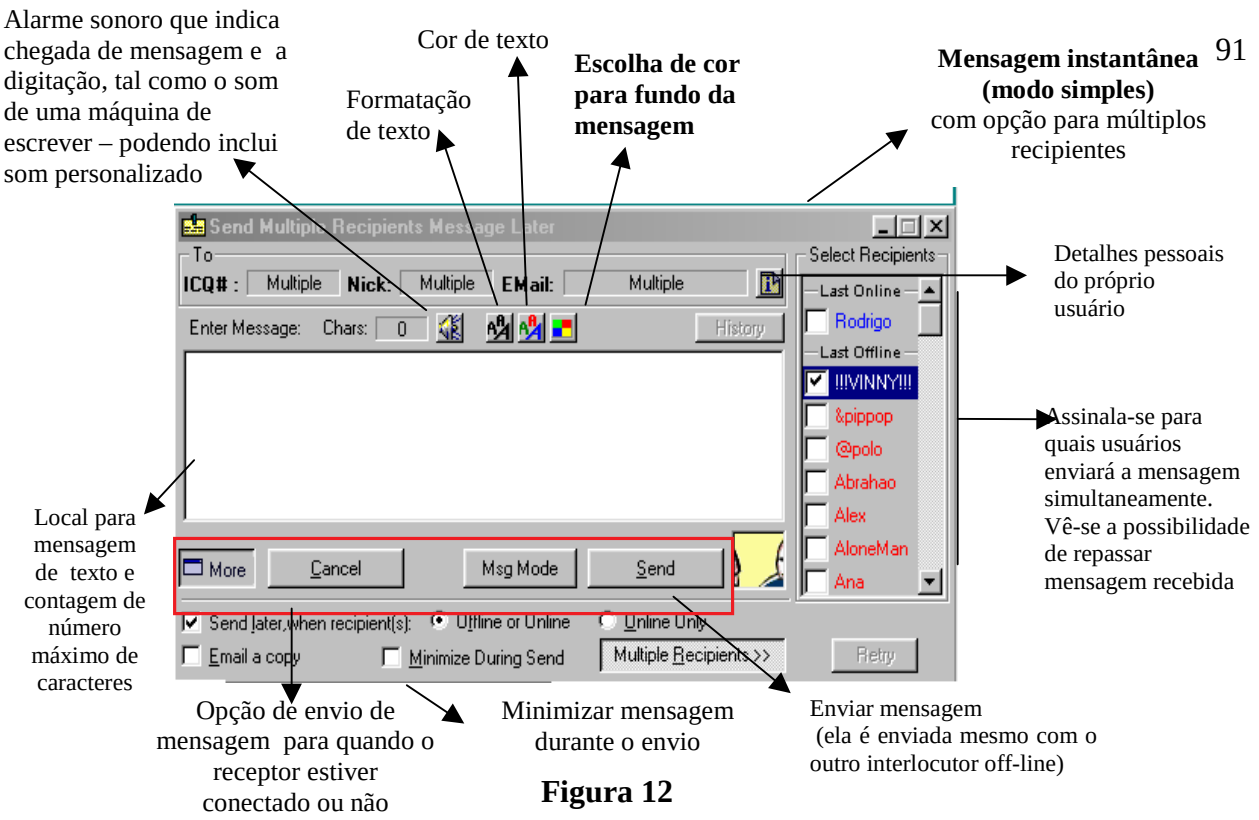

Alarme sonoro que indica chegada de mensagem e a digitação, tal como o som de uma máquina de escrever – podendo inclui som personalizado
Cor de texto
Formatação de texto
Escolha de cor para fundo da mensagem
Mensagem instantânea (modo simples) com opção para múltiplos recipientes
Send Multiple Recipients Message Later
To
ICQ# : Multiple Nick: Multiple EMail: Multiple
Enter Message: Chars: 0
History
Select Recipients
Last Online
Rodrigo
Last Offline
!!!VINNY!!!
&pippop
@polo
Abrahao
Alex
AloneMan
Ana
More
Cancel
Msg Mode
Send
Send later,when recipient(s): Offline or Online Online Only
Email a copy
Minimize During Send
Multiple Recipients >>
Retry
Detalhes pessoais do próprio usuário
Assinala-se para quais usuários enviará a mensagem simultaneamente. Vê-se a possibilidade de repassar mensagem recebida
Local para mensagem de texto e contagem de número máximo de caracteres
Opção de envio de mensagem para quando o receptor estiver conectado ou não
Minimizar mensagem durante o envio
Enviar mensagem (ela é enviada mesmo com o outro interlocutor off-line)

Figura 12

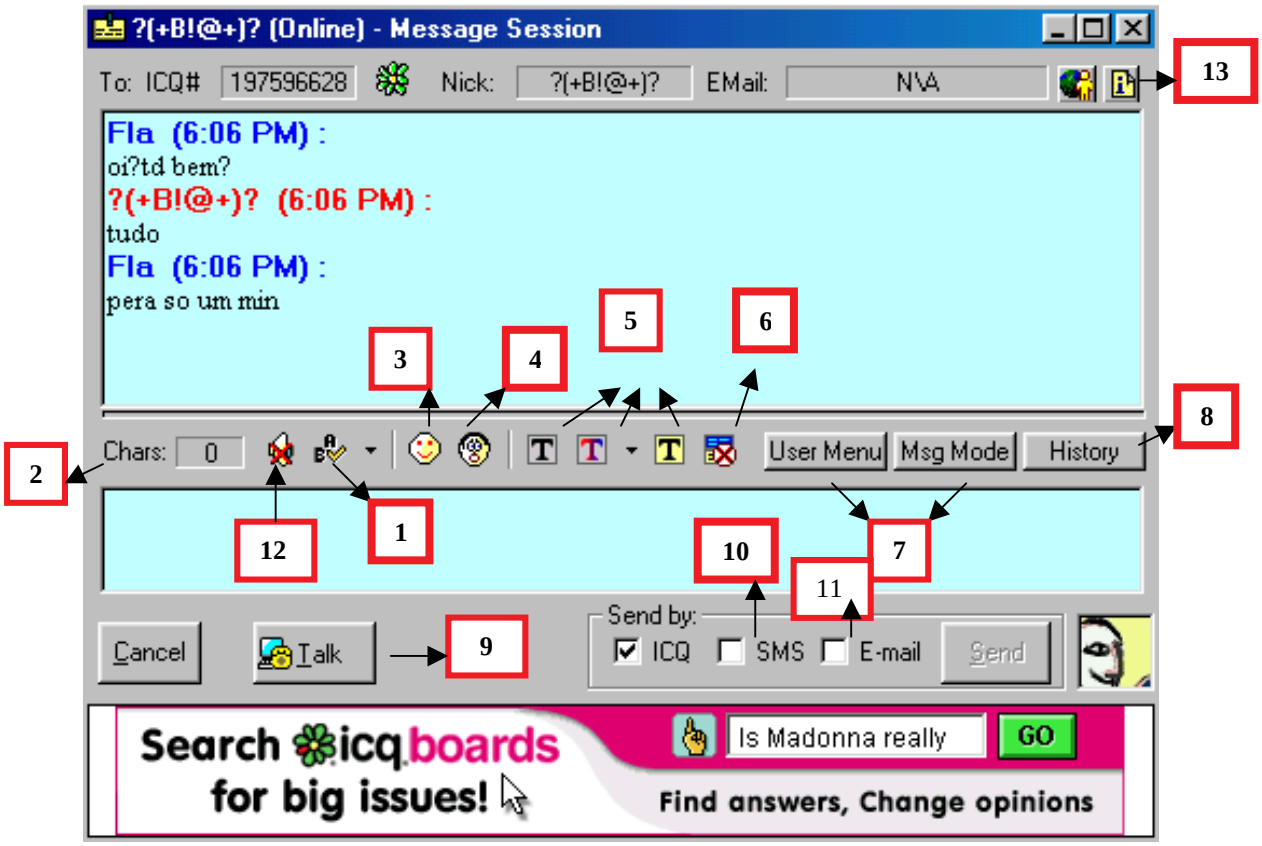


Figura 13

1 – Checagem de erros de ortografia
2 – Contagem de caracteres
3 – Emoticons
4 – Emocões
5 – Escolha de tamanho, tipo de letra e de cor de fundo da mensagem
6– opção de vizualização das configurações de mensagem do outro interlocutor.

7 – Pode alternar entre modo simples ou de sessão de mensagem
8 – Acesso ao histórico
9 – Acesso aos aplicativos de som e imagem
10 – Envio de mensagem para celular
11 – Envio para e-mail
12 – Opção de aviso sonoro para mensagem
13 – Acesso às informações pessoais preenchidas pelo outro usuário

Diferentemente do IrCQ-net, o módulo de sessão de Chat do ICQ possibilita que somente associados compartilhem de um mesmo espaço e tempo na interação. Através dele usuários constróem ambientes de sociabilidade como espaços particulares para comunicação coletiva, onde cada parte envolvida pode optar por formas diferentes de apreensão e visualização do mesmo ambiente social na tela (e ainda observar as opções dos outros interlocutores sobre configuração de texto) - além de organização social diferenciadas em um mesmo espaço -, através de elementos de personalização, que interferem no modo de percepção individual da interação em tempo real via texto compartilhada.

Ao contrário das mensagens instantâneas do ICQ e de IRC, que não permitem a sincronização do diálogo ou seqüência temporal na conversação em ambiente público ou privativo, a sessão de Chat, possibilita um nível de sincronicidade próximo da interação realizada face-à-face e os usuários ainda fogem do alto fluxo de informações desnecessárias de outros ambientes coletivos da rede, como no IRC.

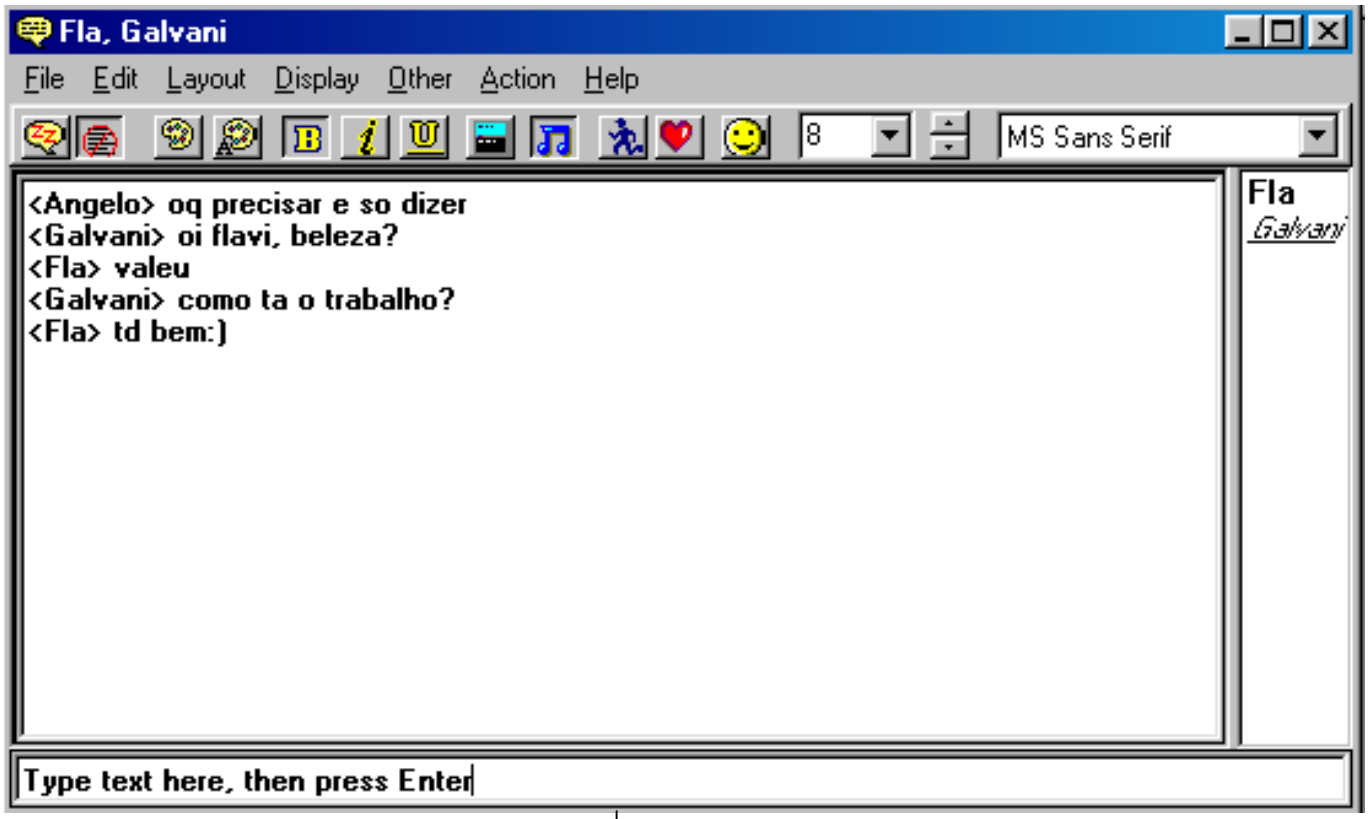
O projeto para envio e ordenamento de mensagens no Chat é projetado para ocorrer por letra ou linha digitada. Ou seja, à medida que o usuário escreve o texto ele surge na tela dos outros interlocutores na mesma seqüência de digitação, não sendo necessário redigir para depois enviar a informação, como no caso do IRC. Além disso, é possível ser avisado (de forma visual e sonora) quando o usuário sai da sessão, havendo a contagem sobre esse tempo de ausência do ambiente, ou quando este retorna e realiza a digitação. Por isso, alguns usuários que desejam realizar diversas conversações ao mesmo tempo no ICQ ou fora dele preferem não abrir sessões de chat, pois neste caso teriam que se comprometer com uma única interação.

Neste processo os interlocutores experimentam a digitação como fala, de forma simultânea: visualizando e interferindo na conversação, ou seja, na digitação do outro em tempo real, tendo a impressão de estarem realizando uma interação bem próxima daquela realizada face-à-face - seja por meio de comentários inseridos durante a escrita do outro (podendo interromper ou mudar o curso da conversação de forma simultânea à escrita) ou percebendo quando o interlocutor realiza intenções de narrativa ou de escrita errônea e imediatamente apaga a palavra ou frase atual para reformulação imediata (geralmente o usuário pensa que o outro ainda não recebeu o texto, mas esquece que o envio da mensagem ocorre ao mesmo tempo que sua digitação) . Há possibilidade também de paralisar, por quanto tempo quiser, a chegada de texto para melhor acompanhamento ou leitura – este recurso se

faz necessário quando o texto segue chegando rapidamente na tela, como continuação da resposta. Cada diálogo é mantido em janelas separadas e pode ser recuperado pela barra de rolagem, apagado ou salvo no computador. Como outras formas de comunicação da Rede este serviço também está sujeito ao *lag* causado por congestionamento das redes de ICQ.

O ato de reconsiderar o discurso em andamento e apagá-lo para reescrevê-lo (impulsividade que pode denotar espontaneidade no virtual), o aviso sobre abandonos constantes do ambiente pelos interlocutores, a rapidez de digitação e de raciocínio para concatenar pensamentos, a visualização da construção personalizada do chat e a utilização correta sobre os dispositivos acoplados à sessão representam formas de avaliação do outro e podem contribuir para a continuidade ou desistência da interação. Assim, as possibilidades de acompanhamento do processo comunicativo ou de grande parte das ações e do comportamento discursivo dos interlocutores representam sinais importantes para avaliação na interação virtual, agindo sobre a apresentação e percepção do eu, podendo influenciar sentimentos de segurança e sinceridade, para aprofundamento ou não dos laços sociais.

Figura 14



Possibilidade de sessão de chat do ICQ
no formato IRC

Figura 15

Opções de configuração do Chat, como: trocar cor e tipo de fundo e letra, ações com bonequinhos, opções de modo de exibição, manter minimizado e maximizar somente quando a outra parte escrever, apagar histórico durante a conversação, efeitos sonoros, congelar recebimento de texto, entre outros.

Módulo de Chat
Pode-se incluir quantas pessoas desejar, durante a conversação, em uma mesma sessão

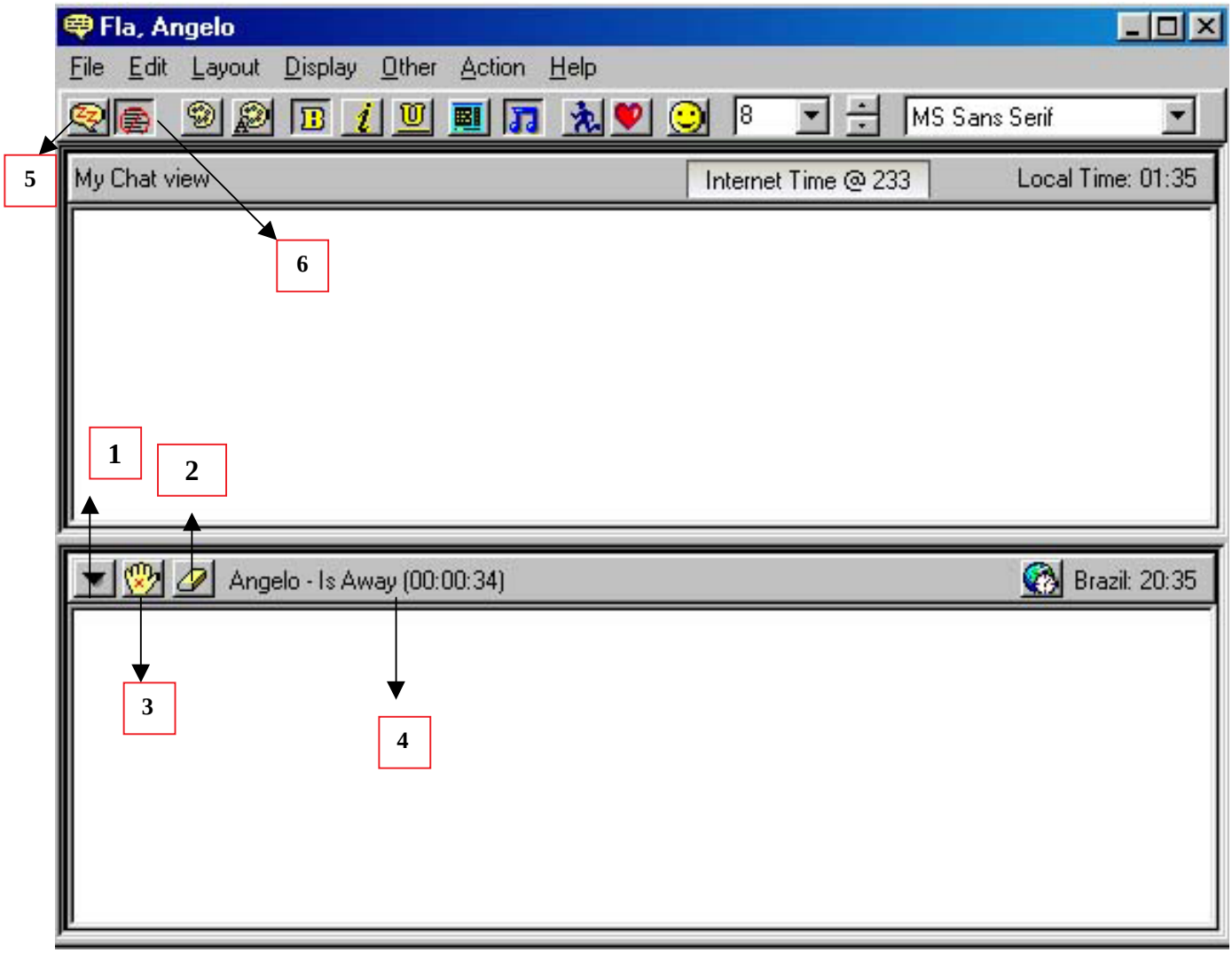


Figura 16

1 – Acesso ao Menu Principal
2 – Apagar histórico da janela
3 – Mão dando adeus – Ao ser acionada, impede a chegada de texto pelo tempo desejado, favorecendo a leitura.
4 – Indica quando o outro interlocutor se ausenta da sessão e realiza a contagem desse tempo
5 – Uma vez que o chat esteja minimizado, o usuário é avisado quando o outro interlocutor retorna à sessão, indicando o número de caracteres que já estão sendo digitados
6 – Possibilidade de visualizar alguns aspectos da personalização da sessão de chat do outro

O Menu Principal está disponível nas janelas de conversação e os serviços e modos de interação estão acoplados a sua estrutura (para ver emoticons, emoções e ações padronizadas, que estão acopladas à estrutura da sessão de chat, veja Anexo 3).

3.2.5 – A Dinâmica Interacional do ICQ

O ICQ segue uma dinâmica massiva: para que ele tenha razão de ser, ou seja, para utilizá-lo é necessário incluir outros usuários registrados ao sistema à lista de contatos. Assim, sua falta de espaço gráfico e social definido (espaço compartilhado, para comunicação coletiva e visualização da audiência) e ideologia de utilização incita o usuário a procurar e adicionar cada vez mais pessoas a sua lista de contatos para manter ou estender seu laço social, em busca de construir sua própria comunidade pessoal, construída de diversas formas, com a possibilidade das mais diversas formações sociais, como reunindo e gerenciando sua rede social do *on-line* e do *off-line* (Wellman;1999 , Hamman;1996).

Como ele pode ser acessado durante 24 horas por dia, possui busca por interesses e abriga usuários do mundo todo, quanto mais extensa a lista de contatos maior a chance de sempre se ter alguém *on-line* para interagir em qualquer dia (diversificação de fontes de informação), sem a necessidade de freqüentar outros ambientes de sociabilidade na rede para busca de novos contatos, ou seja, nem sempre é preciso navegar ou abandonar o sistema para procurar por companhia *on-line*.

Então, percebemos a característica de meio massivo do ICQ, uma ferramenta interpessoal, o que pode gerar conflito com seu propósito: o de estender e aprofundar laços de amizade, formando um grupo *on-line* de contatos estáveis, ou o uso da ferramenta para manter contatos sociais pré-existentes (colegas e amigos vindos do cotidiano do real) - que ao

conectarem à Internet e ao ICQ poderão ser visualizados e interagirem com freqüência para aprofundamento da relação social - ou as relações podem ser tomadas pela superficialidade (simples vaidade ou satisfação ilusória do usuário de possuir inúmeros contatos em sua lista). Ou seja, esse usuário terá tantos contatos que poderá não se aprofundar em nenhuma relação.

Por outro lado, mesmo com uma infinidade de contatos (existem pessoas que chegam a acumular mais de duzentos contatos na lista), a questão da superficialidade ou aprofundamento nas relações está ligada à capacidade ou habilidade do usuário de lidar com o aspecto massivo, o gerenciamento de contatos e os modos de conexão segundo seus interesses comunicacionais e necessidades pessoais (adicionando contatos, mas sabendo a hora de retirá-los da lista também se for o caso ou de saber gerenciar o assédio social – articulando janelas de mensagens, troca de arquivos, chat, navegação por outros ambientes na Rede etc), o que poderá levá-lo de fato a ampliar seu grau ou número de amizades e manter a coesão social. Enfim, o usuário escolhe ser seletivo e intimista ou quantitativo e talvez superficial com relação às suas relações individuais.

Como o ICQ só é válido como ferramenta de interação ou espaço simbólico a partir do momento que o compartilhamos, seja com conhecidos ou não, seus usuários são *encorajados* pelo sistema a propagar a tecnologia, ou seja, a convencer outras pessoas a registrarem-se para construírem e gerenciarem uma lista de contatos *on-line*.

Assim, em termos de publicidade na Internet, o ICQ é reconhecido como meio massivo, uma ferramenta de potencial poderoso porque carrega uma ideologia de recrutamento constante de usuários por outros usuários, o qual faz uso do que os especialistas no assunto chamam de *marketing viral*, que é o processo descrito acima – cada cliente reproduz informação instantaneamente e a repassa para inúmeras pessoas simultaneamente (propagação de informações é contínua e com várias combinações). Dentre os usos aplicados ao ICQ nota-se entre os usuários a utilização da ferramenta para divulgação e propaganda ou convite ao sexo virtual, por exemplo. Além disso, o Painel de controle do ICQ e suas mensagens instantâneas possuem um espaço reservado para anunciantes, em sua parte inferior (*banner*).

4 – Expressão no Ciberespaço

> “Velocidade de resposta e imaginação são o que importa em termos de popularidade e comunidade no IRC. O “Internet Relay Chat”, e o esforço social que representa, solicita rapidez de pensamento – respostas perspicazes e uma habilidade no uso do teclado para digitar, misturados na forma correta, resultam em um fluxo inconsciente de interação que valoriza respostas imediatas, engenho e engenhosidade nas declarações." (Reid; 1991, p.16)

Para dinamizar a conversação e identificarem a linguagem virtual, que é essencialmente escrita mas de caráter híbrido, já que se realiza a partir de uma mistura de linguagem oral e escrita, os usuários de IRC e ICQ utilizam vários recursos para denotar sentido ou intenção ao texto na comunicação ausente de referências não-verbais e desenvolvem uma cultura própria para serem interpretados ou reconhecidos dentro de cada grupo social, tal como performances e estratégias comunicativas adaptadas à demanda social de cada espaço (Reid;1991, 1995).

A cultura de cada espaço social está em reconstrução constante, por isso a necessidade de conhecimento das principais formas de expressão do virtual e aprofundamento em conhecimentos específicos de cada ambiente para apreensão de regras e da dinâmica social deste, de maneira a se evitar abusos comunicativos. É claro que o conhecimento também pode levar ao uso consciente para realizar comportamentos desviantes ou descobrir formas de burlar punições sociais.

Os principais recursos comunicativos surgem como complemento para os comandos e serviços dos programas, aparecendo em formas variadas e com possibilidade de combinação entre elas. Assim, é freqüente o uso de onomatopéias, reproduzindo uma risada, como *hahaha* ou *hehehe* e outros sons como *hummmm*, *uhuuu*, *psssssssssiu* ou um beijo como *smack* e palavras em caixa alta para simbolizar gritos.

Algumas palavras aparecem escritas de acordo com a conveniência de quem escreve e sem preocupação com erros gramaticais e de grafia, sendo utilizadas tal como a linguagem coloquial oral, reproduzindo a pronuncia da palavra como falaríamos em uma conversação normal face-a-face, como uma grafia alternativa e sem acento: *não* pode ser *naum*, *aqui* é *aki* e *então* pode ser *entaum* , tá é tah, entre muitas outras. Contudo, este procedimento não

é encarado pelos usuários como erro da língua portuguesa e é incentivado na maioria dos espaços sociais, pois demonstra que o usuário é experiente em ambientes virtuais e criativo.

Entretanto, palavras escritas de forma errada podem ser tidas como erros de concordância e gramática em algumas situações, como em conversas privativas de IRC e ICQ, podendo atuar negativamente no processo de interação, já que a não presença física e a ausência de sinais sociais visíveis leva usuários a desenvolverem outros mecanismos de avaliação pessoal - dando margem ao *preconceito* também no virtual, uma vez que seu julgamento especula sobre o nível sócio-cultural do usuário - que remete à sua posição na estrutura social, servindo como elementos de avaliação e seleção para continuidade da interação.

Os recursos para complementar ou agilizar a interação entre várias conversações mantidas simultaneamente vão desde palavras abreviadas ou reduzidas ao máximo (como *cadê você* que fica *cd vc*, *Tb* que significa *tudo bem*, *qtos* que é *quantos*, *Tc* que significa *teclar*[70]); até uso de reticências para representar pausa do pensamento e uma simbologia própria para expressar ações e estados de espírito, criada com caracteres do teclado do computador. Esses últimos são símbolos chamados de *emoticons* e representam muito em uma conversa *on-line*, onde expressões faciais e gestos passam a não existir.

Os *emoticons* são variados, contêm grande carga de significado e são utilizados em, praticamente, todas as modalidades de comunicação *on-line*, contudo sua maior incidência pode ser verificada em conversações efetuadas em tempo real via texto, já que reforçam o conteúdo da mensagem no exato momento da situação, auxiliando contra mal-entendidos ou má interpretação. Segundo Bolter (1991), através destas faces icônicas o escritor está tentando representar sua individualidade, direcionando uma interpretação ao seu texto (intenção autoral), realizando uma contextualização, como o faria em uma conversa face-à-face. Contudo, o autor comenta que este recurso utilizado como garantia de interpretação ou univocalidade nem sempre é eficaz, à medida que pode adicionar ambigüidade, já que cada indivíduo utiliza ou interpreta a carinha a seu modo (e há uma diversidade delas para serem apreendidas e uma variedade de modos de interpretação). Então, deve-se atentar para adequação das carinhas ao contexto interacional. Além disso, não há garantias sobre quem enviou o *emoticon* estar realmente vivenciando aquele determinado humor ou estado emocional, já que as mensagens virtuais propiciam maior controle sobre informações que se

deseja passar, diferente do contato face-à-face, onde contamos com sinais deliberados e interpretação da linguagem corporal na interação (Goffman;1996).

Assim, é preciso saber seus significados e quando utilizá-los na conversação. O mais comum deles é o *smiling face*, representado por : -) , funcionando como a estrutura dos *emoticons*. Para serem entendidos deve-se olhar da esquerda para direita, inclinando a cabeça e exercitando a imaginação. O que se vê, nesse caso :) , é uma *carinha sorrindo*, dando sentido de alegria, satisfação, afirmativa, por exemplo. Mas, as variantes dessa carinha são muitas, sendo reinventadas de forma complexa (com caracteres simbolizando chapéu, cabelo, nariz etc), conforme a imaginação dos usuários. O importante é o conhecimento sobre as principais:

;-)

- carinha alegre (sorri e pisca o olho).

;- P : - P

- carinha piscando e fazendo careta

;- / : - / ; ` /

- carinha aborrecida

; - (: - (; -´ (

- carinha chorando

tristeza ou insatisfação

; - D < : - D

- carinha dando gargalhada

; - *

- carinha mandando um beijo

[ ] ou { }

- abraços

; - O

- carinha berrando ou espantada

o ; -)

[70] É utilizado para perguntas como: De onde tecla? ou Vamos teclar?.

- carinha de santo

] ; -)] : o)

- carinha de diabo (sentido brincalhão)

; - X

- carinha com lábios selados (pode denotar não aprovação sobre algo)

As *carinhas* podem ser estendidas e reinventadas conforme a necessidade (contexto da conversação), criatividade do usuário e para demonstrar intensidade, como muito alegre ou muito triste[71]:

; o)))))))))))) ;- PPPPPPPP ; o ((((((((: - ////////////

> "Embora os usos de linguagem na rede variem de acordo com os programas usados e com os objetivos do usuário, a linguagem nas comunicações ciberespaciais é quase sempre escrita, leve, compacta, econômica, e cheia de símbolos brincalhões que poupam palavras e toques. Símbolos para expressar emoções, como em : -) ou em ;-)." (Nicolaci-da-Costa;1998, p. 160)

5 - Algumas Considerações sobre IRC E ICQ

Como vimos, o IRC e o ICQ são ferramentas de comunicação interativa e possuem suas especificidades técnicas, com estruturas funcionais e simbólicas distintas, as quais podem gerar interações, agregações e organizações sociais diferenciadas.

Eles possibilitam interação síncrona essencialmente textual, mas com opção de percepção da conversação em tempo real de formas distintas, e representam espaços simbólicos para as práticas de sociabilidade no ciberespaço. Os dois programas podem interagir entre si (seja por meio de referências técnicas ou por complementação da interação virtual através das práticas sociais dos usuários) e com outros sistemas da Internet, têm caráter exploratório e incitam a superação de limitações da comunicação *on-line*.

A diferença na percepção das interfaces gráficas do IRC e ICQ é imediata. Enquanto a interface do ICQ pode ser operada de maneira intuitiva (colorida e possui referências visuais e

[71] Veremos como esta simbologia foi incorporada à estrutura do ICQ, como em mensagens instantâneas.

sonoras) a do IRC é vivenciada de forma mais complexa e requer maior conhecimento técnico para seu manuseio inicial (apreensão de informações sobre comandos e serviços básicos e sobre regras de cada canal de IRC).

Estes programas disponibilizam recursos e serviços diversos para *comunicação on-line interativa*. Contudo, visando suprir as limitações técnicas e sociais de cada meio e potencializar a interação virtual, para que esta esteja cada vez mais próxima de uma comunicação mantida face-a-face ou construa um ambiente mais vibrante e estimulante, usuários freqüentemente realizam a combinação das duas plataformas – utilizando-se de aplicativos de voz e vídeo e serviço de ajuda *on-line*, por exemplo. Tal prática social aumenta a interatividade destes sistemas e acabam interferindo no grau de interatividade de outros sistemas com os quais se comunicam simultaneamente na Rede (já que complementam práticas sociais na Internet realizadas por *e-mail*, listas de discussão, *sites* com salas de bate-papo e outros programas de conversação em tempo real).

Então, geralmente, IRC e ICQ são utilizados em conjunto pelos usuários, para formação de um *ambiente de sociabilidade* (Guimarães;1999) de forma a criarem um espaço privativo de comunicação, o que problematiza a idéia de fidelidade às plataformas para interação (subentendida à ideologia dos *softwares* relacionada às suas condições de existência), já que seus usuários freqüentam vários outros ambientes comunicacionais na Rede. Ao concluímos que estes programas se complementam de forma técnica e social, se interrelacionam entre si (também por meio de referências de interface gráfica) e são combinados a outros recursos de interação da Rede verificamos que seus usuários parecem não estar preocupados em serem reconhecidos como membros de uma comunidade maior, que seria a *comunidade de ICQ ou de IRC*, ao contrário, eles procuram fazer uso de todas as possibilidades de sociabilidade na Rede em benefício próprio ou de seu espaço social específico.

Alguns autores diriam que o caráter transitório ou de circulação por espaços ao invés de fidelidade ao ambiente e não mobilidade social favoreceria a questão de estabelecimento de laços sociais fracos e relações efêmeras. Contudo, de um outro prisma, através de análise desses ambientes podemos pensar que quanto maior o esforço investido para interação, para ampliação das possibilidades de interação ou de recursos, maior seria a probabilidade de existência de laços fortes de amizade e manutenção ou aprofundamento das relações no virtual, o que pode contribuir para a coesão social e formação de comunidades virtuais.

Notamos que os usuários complementam os recursos de interação oferecidos à eles com a criação e o desenvolvimento de uma simbologia e cultura do virtual, na tentativa de obterem novas formas de emitir e reconhecer sinais e de dinamizarem ou otimizarem a conversação no ciberespaço, para amenizarem a perda de fatores sociais de relações do *off-line* (como os aspectos estéticos e de hierarquia social, a falta de gestos e expressões faciais, tom de voz etc), os quais servem como referência tanto para criação de ambientes de sociabilidade quanto para interações no ciberespaço.

Quanto à questão da visibilidade para a interação: no IRC, tanto a comunicação quanto a busca por pessoas para conversação tornam-se mais fáceis de serem realizadas, pois há a questão da visualização imediata dos usuários, dispostos no canal – ou seja, entra-se no espaço social e os *nicks* referentes a audiência já estão lá – enquanto o ICQ não possui espacialidade gráfica definida para promover compartilhamento de um mesmo espaço por todos os seus associados, sendo necessário utilização de seu sistema de busca ou troca de números de registro em outros ambientes da Internet para que ocorra adição à lista de contatos e, então, realização da interação – a *obrigação* do usuário de procurar contatos para dar sentido ao sistema representa um esforço extra na interação. O fator quantitativo com relação à ampliação de contatos sociais, seja por abordagem ou assédio nesses espaços, é significativamente maior em ambientes de IRC enquanto no ICQ a busca de usuários ocorre funcionalmente em escala menor, adicionando-se um usuário de cada vez à lista de contatos para realizar conversação (mesmo que se procure por grupos de interesse de ICQ, onde se terá acesso a vários registros de ICQ, o processo de adição continua sendo o mesmo).

A questão da praticidade, pela visualização imediata dos serviços e comandos organizados diretamente em uma estrutura central, representada pelo *Painel de Controle* do ICQ, a formulação de seus ícones de forma metafórica ou por analogia (dimensão simbólica) e o fato de este suportar aplicativos de voz, vídeo e jogos também são fatores relevantes para a freqüência, a apropriação e assimilação de seus códigos pelos usuários, favorecendo o processo comunicativo intuitivo.

No IRC a questão da *massividade* e instabilidade do sistema é percebida mais facilmente, pois nota-se nesses espaços a velocidade e o alto fluxo de informações. Tudo é registrado no espaço para comunicação pública do próprio espaço social, de interface gráfica simples: as ações e manifestações sociais dos usuários são incessantes e visíveis, como entrada e saída de participantes dos canais e punições, por exemplo. Além disso, esse caráter

massivo também se dá pela possibilidade de se freqüentar e gerenciar simultaneamente diversos canais e de conversar ou acumular vários contatos ao mesmo tempo em particular (PVT) - que não necessitam de autorização para serem enviadas como as mensagens de ICQ.

Os dois programas caracterizam-se pelos recursos de configuração e personalização (serviços de proteção e privacidade) e mecanismos de procura para escolha de com quem o usuário deseja se relacionar ou qual grupo gostaria de freqüentar, através de tópicos de interesse. No IRC a abordagem ao interlocutor é imediata e intensa, estando mais ligada ao canal freqüentado, às características do *nick* e ao potencial massivo do meio (circulação incessante do alto fluxo de informações) - é possível executar um comando de busca pela janela principal de *Status*, através de digitação, contudo, a utilização deste comando fora da barra de ferramentas requer conhecimento prévio do usuário e informações sobre dados pessoais do procurado. No IRC a chamada para conversação ocorre sem um recurso de intermediação (sem autorização prévia do outro) e há apenas duas opções de conexão: conectar-se visível ou invisível na rede de IRC.

Nos dois programas notamos desenvolvimento de estratégias comunicativas pelos usuários, afim de adaptarem-se aos meios e também de adeqüá-los aos seus interesses e necessidades pessoais. A maneira mais eficaz de *fugir* das requisições constantes de PVTs se acumulando instantaneamente na tela é a estratégia de abandonar o canal e chamar para conversa privativa apenas quem se deseja realmente.

No ICQ, compartilha-se o mesmo sistema, mas não é preciso estar em um mesmo ambiente para se falar com alguém, já que não há espaço definido de interação pública, que reuna todos os seus associados, como já exposto nesta seção. Assim, o programa possui mecanismos de busca de usuários já conhecidos ou de forma aleatória - sem necessidade de conhecimento prévio do interlocutor (podemos procurar desconhecidos por categorias e interesses diversos) e observamos mais opções de conexão para cada contato da lista (pode-se estar permanentemente invisível para alguns e visível para outros ao mesmo tempo, seguindo com opções de mensagens personalizadas para *Away* (fora do computador), Ocupado, etc). Nesse sentido, há o comando de busca avançada (por interesses, *e-mail*, localidade, etc) e ainda podemos configurar serviços de privacidade e proteção diversos – como formular uma lista de contatos *bloqueados* (ignorados) no recebimento de mensagens (*Ignore List* – freqüentemente usado para não recebimento de *spams* ou propagandas).

Para fugirmos de abordagem excessiva tanto por quem já está na lista ou de desconhecidos – podemos exigir pedido de autorização prévia em certas situações, que permite um controle sobre o número de pessoas que nos adicionou em sua lista - para que desconhecidos não possam nos adicionar em suas listas ou optar por não recebermos qualquer tipo de requisição de usuários com versões mais antigas, entre outras medidas seletivas.

O IRC dá ao usuário a possibilidade de criar *instantaneamente* seu próprio canal ou espaço para comunicação coletiva (podendo registrá-lo como invisível na rede, como o canal de *hackers*). Em seguida á sua criação, o usuário opta por registrá-lo ou não. Caso não o faça, o canal não é reconhecido pelos servidores de IRC e ao executar o *comando listar canais* ele não estará relacionado, não sendo considerado legítimo para o sistema (inexistente). Contudo, a questão da legitimidade social no IRC vai além do registro, pois um canal pode alcançar legitimidade através de seus usuários, ou seja, pode se legitimar frente a audiência, que os transformam em espaço comum e popular: pela freqüência no canal e pelas práticas sociais desenvolvidas.

No ICQ, a criação de *espaço de comunicação coletiva* ou *espaço privativo de comunicação* e a questão de legitimidade relaciona-se com a abertura de uma *sessão de Chat* (na qual o usuário pode incluir quantos amigos desejar durante a conversação) ou com o *site* oficial do programa, que apresenta uma diversidade de tópicos de interesse (carreira, viagem, música romance, etc), os quais reservam espaços para *fóruns de discussão* (incentivam a livre-expressão e a interrelação entre grupos, por meio de mensagens em quadros virtuais, os *message boards*) - para que os associados possam expor suas opiniões sobre todos os tipos de assuntos[72] - o que possibilita a procura de usuários e de *comunidades de usuários de ICQ* (grupos de interesse) e, assim, a inclusão do usuário em uma comunidade ou a criação de sua própria (através do www.*lists.icq.com*, onde se pode ingressar ou criar uma *lista de discussão de usuários de ICQ*).

No IRC a questão identitária e exploratória se configura a partir de abertura de vários salas de conversação ao mesmo tempo (com uma infinidade de usuários) e relaciona-se com a possibilidade de se poder ingressar a cada conexão com um *nick* diferente no sistema. No ICQ, esta questão do anonimato e de práticas de identidade a cada reentrada no programa se

[72] O usuário pode sugerir novos tópicos de interesse, além de expressar opiniões e deixar informações para que possam ser adicionados por outros usuários às suas listas de contatos, receber mensagens via ICQ ou para *pager* e requisições de sessões de *chat*. O acesso aos fóruns e grupos de interesse pode gerar listas de discussão e, assim, possibilidade de comunidade a partir do ICQ.

refere ao *número de registro*. Assim, para se exercer múltiplas identidades é necessário registrar-se várias vezes no programa, assumindo e acumulando novas *contas* ou *registros de ICQ* e, assim, *nicks* diferentes. Dessa forma, a cada adição de contatos em diferentes listas criadas é possível assumir-se um determinado papel ou identidade virtual. Outra maneira de exercer identidades virtuais diferenciadas é através do *controle de informações pessoais* na interação (omissão ou invenção de dicas sociais), tanto durante o processo de registro de conta (onde se pode selecionar quais dados disponibilizar ou se estes estarão disponíveis (visíveis) no diretório público de usuários para consulta de toda a comunidade ICQ) quanto na conversação com cada usuário adicionado à lista, já que muitas vezes os usuários constróem sua rede de contatos, onde os *usuários acumulados* nem sempre se comunicam entre si – são provenientes de círculos sociais *on-line* ou *off-line* diferentes. Ou seja, os usuários de IRC e ICQ podem construir diferentes identidades e reputações virtuais para diferentes usuários ou grupos sociais, com um *nick* e dados estáveis ou vários *nicks* e informações distintas.

No ICQ não há reguladores na conversação pública[73], que se constrói através de sessões de chat, por meio de convite há quantos contatos da lista se desejar. Portanto cada usuário é responsável por seu comportamento individual (censor de si mesmo no compartilhamento de um espaço coletivo: interiorizando as regras sociais e normas de comportamento virtuais básicas (netiqueta), autorizando adição à conversação de quem desejar e ignorando outros que queiram participar do espaço. No IRC o papel de censor é simbolicamente bem definido, há hierarquias instituídas e formulação de normas específicas para cada ambiente.

O ICQ carrega em sua ideologia a noção da formação de comunidade e de *manutenção de amizades*, um caráter qualitativo de aprofundamento de laços sociais – apesar da coexistência do caráter massivo e de direcionamento ao recrutamento e adição de novos contatos - e idéia de maior controle para quem se quer falar do que o IRC, pois geralmente o programa serve para manutenção ou gerenciamento de relações pré-existentes do real e continuidade da interação *on-line* em um outro dia. Seus grupos são menores do que os de IRC, mas vemos que seu aumento e coesão social estão ligados tanto à capacidade ou

[73] Lembramos que usuários podem formar *chats-Rooms* com mais de dois participantes, incluindo vários participantes para realizarem *conversa pública*. Tal prática não é tão comum, pois usuários convidam geralmente outro usuário com quem estão trocando mensagens instantâneas de ICQ para uma sessão de *chat* no intuito de agilizar a conversação em tempo real, já que nela é possível visualizar o instante de digitação de cada parte, dando a impressão de uma conversa face-a-face (pois pode-se interferir na conversação no mesmo espaço de

necessidade do usuário de procurar e adicionar novos contatos a sua lista particular (buscando uma ampliação ou não de sua rede de contatos pessoais) quanto de esforçar-se em *mantê-los on-line* na lista[74]. Assim, no ICQ o usuário deve estar disposto a realizar um trabalho extra na conversação, um *esforço* em busca de permissões e novos contatos enquanto no IRC os usuários interessados ou disponíveis para interação já estão relacionados no canal à espera de um clique.

Os grupos formados no ICQ são indiretamente limitados pelo caráter intimista e seletivo atribuído ao programa: pelo fator de seleção da audiência e pelo processo de requisição de autorização para inclusão de novos usuários. Contudo, ao utilizar o programa de forma conjunta com seu *site* oficial surge uma infinidade possibilidades de interação: através de serviços de busca avançados e *links* para diversos grupos e interesses.

Como vimos, no IRC é comum um espaço compartilhado, onde qualquer pessoa conectada aos servidores de IRC está automaticamente apta a entrar e participar da conversação, mas usuários devem comprometer-se com as com regras de cada contexto, o que representa um esforço a mais na interação virtual. Em espaços de IRC é possível construir textos coletivamente (de caráter híbrido, flexível, dinâmico e cooperativo) ou trocar informações, que serão visualizadas simultaneamente por um maior número de pessoas e grupos sociais do que no ICQ - já que diferentemente do ICQ, no IRC há uma visualização do alto fluxo de informações e de audiência, onde ambos se renovam incessantemente no sistema. Ele também permite que cada usuário crie seu próprio canal público de conversação, registrado ou não na rede de IRC.

No ICQ também se constrói texto coletivo, mas no espaço comum representado pelas listas de discussão e fóruns no *site* oficial ou pela sessão de *chat*. Contudo, compartilhar este último espaço com outras pessoas requer processo diferenciado, de envio de requisição e espera de autorização; depende-se da vontade individual do associado em incluir outros interlocutores à *seção de chat* aberta e, portanto, *construir uma conversação pública* com os usuários *selecionados* - em geral, as sessões de chat são formadas por um número pequeno de participantes e usuários acham mais fácil freqüentar o IrCQ-net ou espaços de IRC para

---

tempo da digitação).

[74] Mantê-los *on-line* porque o fato de o nick estar na lista não quer dizer que ele esteja acessível. Isso ocorre pelos dispositivos de *invisibilidade* e de *bloqueio* de usuários para conversação. Assim, podemos ter alguém na lista que nunca mais veremos *on-line* ou conversaremos novamente, mas que esperamos que um dia surja como *on-line* no painel de controle.

estabelecerem maior número de interações simultaneamente ou pela possibilidade de diversificar fontes de informação mas rapidamente e com maior número de pessoas ligadas a determinado interesse.

Um ponto não menos importante a ser considerado para dificultar a formação de comunidade virtual é o fator da instabilidade e efemeridade na comunicação em rede, ligado aqui à desconexão involuntária dos usuários durante a interação nesses programas (queda de conexão do servidor). Segundo alguns autores a questão de *imprevisibilidade na desconexão* pode promover relações efêmeras e descontínuas no virtual, então a possibilidade de construção e manutenção de redes sociais através da lista de ICQ pode ser de grande auxílio para continuidade e existência de grupos sociais do *on-line*.

No IRC o usuário investe a expectativa de que a interação corresponda aos seus interesses, pela procura por um canal temático específico - apesar de não haver garantia de que as conversações e os freqüentadores do canal seguirão à temática do canal - já que muitas vezes este elemento surge como atrativo, um *mecanismo de atração* para que pessoas com interesses comuns ou diferenciados se procurem.

Observa-se que a questão da desterritorialização tão citada como fator preponderante das interações virtuais foi adaptada às necessidades dos usuários, que procuram a agregação, tanto nas redes de IRC (canais de localidade) quanto no ICQ (através de mecanismos de busca por *localização*) para territoralização, para interagirem com pessoas geograficamente próximas. Talvez isto se deva ao fator de praticidade e facilidade para realizar interações com custos mais baixos (telefonemas locais), maior freqüência e disponibilidade para encontros reais futuros e formação de um grupo mais coeso para interação no *off-line*.

Ao mesmo tempo, é notório o caráter multicultural do ciberespaço, a não utilização de mecanismos de seleção e proibição imediata para ingresso em espaços sociais virtuais e a apropriação destes como forma de obter informações locais e realizarem trocas culturais: quando se pretende viajar, por exemplo, é comum a utilização dos programas de interação para fazer amizade com nativos ou pesquisar informações do local de destino.

Então, observamos como os usos vão se reinventando, já que diferentes pessoas possuem diferentes níveis culturais e de educação e esses fatores também interferem na apropriação e manipulação dos suportes, que podem ter seus usos *desvirtuados* ao longo do período de interação.

Através da descrição e análise das interfaces gráficas e das dinâmicas interacionais e funcionais do IRC e do ICQ, bem como do paralelo traçado entre eles, iniciamos a percepção da possibilidade de interações, organização e formação social diferenciadas no ciberespaço e apontamos para aspectos sobre a apropriação da técnica, do anonimato e construção de identidade, bem como de aspectos sócio-comunicativos da CMC de modalidade síncrona, que serão aprofundados no capítulo 4.

Tanto em meios síncronos quanto assíncronos é importante compreender que os usuários se apropriam da ferramenta ou do ambiente de sociabilidade e dão à ele o valor de uso. Além disso, percebemos que as ferramentas comunicacionais não são determinantes mas influenciam os tipos de interações sociais obtidas e mantidas. Entretanto, a intensidade ou nível da interação ocorre conforme as necessidades pessoais de cada usuário: para total envolvimento ou diversão – participações ativas e continuadas (que podem estar ligadas à freqüência, ao sentimento de pertencimento, engajamento e desenvolvimento de atividades coletivas) ou participações esporádicas e descompromissadas. (as quais também podem apresentar caráter de freqüência).

É certo que a Internet pode ter caráter descentralizado, propiciando valores de livre-expressão e de democratização, mas nem todas as pessoas ou grupos lidam com esses fatores da mesma maneira - devido aos diversos modos de interação e às regras estabelecidas por cada comunidade para seu pleno funcionamento, que tensionam a relação indivíduo-coletivo e, consequentemente, problematizam no virtual o tipo ideal de comunidade ocidental pura e autêntica (que deve manter ações e objetivos públicos e comuns).

Veremos no capítulo a seguir, através de 3 espaços de IRC, como cada grupo social constrói suas especificidades sócio-comunicativas, como assimila ou desenvolve a questão da livre-expressão, do anonimato e da esfera pública e como ocorre a articulação destes elementos para a construção do coletivo. Assim, perceberemos se toda agregação social pode ser considerada comunidade virtual, se todos os usuários/associados formam comunidade virtual a partir da inscrição e imersão no sistema ou espaço social e se estão necessariamente interessados em comprometimento social, almejando a construção de um espaço comunitário: o grau de adesão, pertencimento e de comprometimento deles para com o grupo e o ambiente social serão observados.

Capítulo 4 - Ideologia da Rede Brasnet e Análise de Espaços de IRC

4.1 - Perfil e Organização da Rede Brasnet de IRC

A rede Brasnet foi criada em 1996 e atualmente é a maior rede baseada em IRC do Brasil, ocupando o sexto lugar no *ranking* mundial dentre as redes de IRC.Com um fluxo de aproximadamente 500 mil conexões diárias atingiu em 2003 o recorde de 50 mil usuários conectados simultaneamente à rede.

Como já visto anteriormente na descrição da interface do programa cliente de IRC (*Mirc*), a Brasnet é uma rede de servidores de IRC (mais de 250 provedores de acesso ao IRC espalhados pelo Brasil) que agrega canais globais (disponíveis em todos os servidores da rede) e locais (disponíveis somente em um servidor). Atualmente, a rede conta com mais de 80 mil canais registrados, dos mais diversos tipos e para diferentes propósitos. Então, observamos a existência de canais por: idade, localidade geográfica, profissões, preferência sexual, entretenimento, times de futebol, além de canais dedicados a temas diversos como ufologia, religião, jogos, sons, imagens e o que mais o usuário quiser criar[75]. De acordo com o site oficial, é relatado o perfil dos usuários:

> "De acordo com pesquisa do IBOPE, os usuários de bate-papo são (...) os quais correspondem à cerca de 81% dos internautas brasileiros, e que a maioria dos internautas brasileiros (84%) estão entre as classes A e B. Estes dados mostram que uma rede de bate-papo ampla como a Brasnet reúne um grande e seleto público que utiliza a Internet de forma efetiva e tem um bom poder aquisitivo e nível cultural. Pelas nossas estatísticas constatamos que 83% dos usuários permanecem conectados até 1 hora na rede e 12% até 2 horas, o que mostra a rotatividade de usuários pela rede gerando mais de 400 mil "hits" por dia distribuídos pelos diversos servidores conectados na rede." [76]

[75] Saber o número exato de canais existentes na rede é tarefa quase impossível, pois o comando listar canais disponibilizada apenas os canais ativos (onde há pelo menos um usuário) e não os ocultos no momento daquela conexão (invisíveis). Ou seja, enquanto este serviço está listando canais ativos e registrados outros canais podem estar sendo *criados* (no sentido de temporários ou momentâneos – sem registro) ou até mesmo registrados (estes são existentes para a rede) ou outros podem estar sendo extintos por falta de uso (desregistrados) e alguns podem estar invisíveis, não aparecendo na listagem para usuários.

[76] Não é relatado no *site* o período de pesquisa dos dados e de sua atualização. Obtendo informações de

> "(...) verificamos que a BRASnet reflete com fidelidade o perfil do internauta brasileiro: preponderância de acesso de jovens, do sexo masculino, de 12 a 24 anos. Significativa também é a presença de adultos com idade entre 25 e 34 anos. Um dado curioso: aproximadamente 2% dos usuários da rede tem mais de 55 anos!"

A Brasnet se predispõe a proporcionar um serviço de CMC em tempo real gratuito, com velocidade, estabilidade, qualidade e segurança, incentivando mecanismos de proteção à rede e ao usuário e promovendo o uso do sistema para educação à distância, debates e entrevistas. A rede demonstra a preocupação com o incentivo à democratização da comunicação e acesso à informação e a realização desta com responsabilidade social – no intuito de diminuir a distância social ou exclusão em um mundo globalizado, exaltando a cooperação e o sentimento de solidariedade -, à medida que diz encorajar a diversificação dos pólos de enunciação, através dos mais variados canais para sociabilidade. Assim, todos os usuários que acessam a rede automaticamente são reconhecidos pela Brasnet como integrantes deste *Projeto Brasnet Solidária*. Contudo esta ideologia nem sempre se concretiza nos espaços sociais de IRC, já que o simples fato de estar conectado ao sistema não faz com que o usuário compartilhe deste ideal comunitário ou se utilize da esfera pública de forma racional e engajada - já que na maioria das vezes indivíduos só intencionam realizar comunicação e sociabilidade, sem comprometimento social.

> "Assim sendo, a BRASNET, sexta maior rede de IRC do mundo, em uma atitude pioneira, através do PROJETO BRASNET SOLIDÁRIA, além de entreter o usuário, passa a contribuir responsável e efetivamente, disponibilizando seu imenso potencial de comunicação, para a construção de um mundo em que a qualidade de vida de todos seja o parâmetro guia do intrincado complexo das relações humanas. Através do PROJETO BRASNET SOLIDÁRIA, o usuário do IRC, além do entretenimento, passa a integrar uma enorme rede de pessoas interessadas pragmaticamente no fomento de uma cidadania responsável e construtiva.

Operadores de canais suspeita-se que tais informações sejam de meados de 1999.

> Participe desse sonho, pois como dizia Raul Seixas, *Sonho que se sonha só é só um sonho, mas sonho que se sonha junto é realidade.*"[77]

Para compreendermos como ocorre a organização social dos canais de IRC que propusemos, primeiramente faz-se necessário a breve compreensão da estrutura ou da hierarquia na rede Brasnet. Esta segue a seguinte organização para busca de falhas e soluções no sistema: o Administrador de Serviços (*Services Admin*), o Operador de Serviços (*Services Operator*), o Admin Físico (41 ao todo), o Admin Virtual (212), o Ircop e o *Helper*.

Desse modo, a figura máxima de poder dentro do sistema é representada pelo Adminstrador de Serviços, cujo cargo é assumido pelo(s) *dono(s)* ou *criador(es)* da rede Brasnet, o qual tem acesso ilimitado à todos os comandos e controle de serviços, ou seja, possui poder absoluto e incontestável – como por exemplo, em casos extraordinários, o direito de extinguir um canal da rede sem necessidade de explicações prévias. É ele quem nomeia os Operadores de Serviços, seus braços direitos, que estão diretamente subordinados a ele e atuam como verdadeiros testas-de-ferro (figuras de apoio ou assessores em sua ausência – já que o Administrador de Serviços não acessa a rede com freqüência), os quais desfrutam também de muito poder dentro do sistema.

Abaixo dessas figuras principais de poder descritas, o direito ao acesso de comandos e serviços da rede vão decrescendo em importância de cargo. Assim, seguem-se o Admin físico e o virtual. O primeiro é administrador de um servidor físico especifico, ou seja, ele é responsável por cuidar de que um provedor esteja linkado (conectado) à Brasnet - para tanto ele adquire máquinas para *link* concedidas pelo provedor interessado em utilizar-se da infra-estrutura da Brasnet e possui a responsabilidade de mantê-las funcionando 24 horas por dia. Ou seja, representa o provedor e garante que este seja um *servidor de acesso ao IRC* conectado à Brasnet para que os usuários conectem-se à rede, e assim aos canais, através dele. Além disso, este administrador arca com os custos adicionais, como aqueles ligados aos gastos com eletricidade, por exemplo. Dentre as tarefas relativas a este cargo podemos destacar o monitoramento do servidor e de usuários conectados a ele, com possibilidade de banir usuários de seu servidor, caso estes prejudiquem-no ou à própria rede (realizando *ataques virtuais* ao servidor ou aos canais, ao utilizarem vários *Bots* simultaneamente para um processo de conexão e desconexão rápida do servidor (que dificulta acesso de outros usuários

ao provedor ou ao IRC) ou para lançarem diversas mensagens ininterruptamente no canal (provocando *lag* ou atraso no recebimento e envio de mensagens, que quase paralisam o canal).

Os Admins podem cadastrar IRCops e não o contrário. A diferença entre o administrador físico e o virtual está no poder de acesso aos comandos; e ainda no fato de que o último não está linkado fisicamente à rede Brasnet e sim virtualmente (não é responsável por manter máquinas e nem link: ele somente se utiliza da infra-estrutura na administração do nome de um servidor). Assim, este redireciona o acesso do usuário à rede virtualmente: se utilizando de acesso a um nome ou domínio de um provedor para assim poder redirecionar o usuário para um IP (*Internet Protocol*) de um servidor físico específico já linkado à Brasnet. Vemos que as duas funções são disponibilizadas pelos provedores de acesso ao IRC em vários Estados brasileiros e, assim, os usuários candidatos à função estão sujeitos à aprovação dos provedores e não à Brasnet. Entendemos que os servidores estão subordinados à Brasnet, devendo seguir recomendações propostas por esta, e que manter o acesso ao IRC demanda custo alto a estes provedores e nenhum retorno financeiro - o que faz com que nem todo provedor de Internet disponibilize este serviço de acesso ao IRC.[78] O IRCop está subordinado aos Administradores, auxiliando no monitoramento do servidor de IRC destes enquanto os *Helpers* tem a função de ajudar os usuários da rede, respondendo perguntas em tempo real diretamente no canal oficial da Brasnet, o Ajuda.

A equipe da Brasnet é formada pelos próprios usuários, que como colaboradores atuam na manutenção da rede e administração dos canais de conversação. Eles trabalham como voluntários e é recomendado que se atualizem tecnicamente principalmente para os cargos de maior responsabilidade (já que são criados novos comandos todo ano). Podemos afirmar que todos representam uma forma de *status* na rede frente aos simples usuários e que, apesar de estarem interligados em uma rede, localizam-se como organismos praticamente independentes dentro do sistema - já que por meio da política de desburocratização ou despolarização da comunicação a que a rede se dispõe são fornecidos mecanismos para que usuários se auto-regulem (como gerenciamento do registro de *nick* e de canal) sem a

[77] Retirado do site oficial da rede Brasnet: www.brasnet.org .
[78] Atualmente, o número de provedores que mantêm serviço de IRC disponível é considerado baixo, cerca de aproximadamente 40 em todo o Brasil.

necessidade de interferência de terceiros no processo de criação ou monitoramento dos ambientes para interação social.

4.2 - Principais Serviços

A rede Brasnet oferece serviços diversos, na intenção de fidelização do usuário e construção de espaços de sociabilidade. Contudo o acesso aos serviços depende de conhecimentos técnicos relativos aos comandos de acesso. Os principais serviços são:

1 - Suporte *on-line*: A rede dispõe de dois canais de ajuda para responder perguntas *on-line*, o Ajuda e o *Help*, destinados a usuários simples e operadores de canal.

2 - Registro de *Nicks* ou *Nickserv:* este serviço visa preservar a *identidade virtual* dos usuários, através do cadastro de *nicks*, que podem ser registrados no sistema.

Com relação ao *Nickserv*, ocorre que a cada vez que o usuário se conecta à rede, esta solicita a verificação da senha do *nick* - para que indivíduos não possam apropriar-se da identidade de outros. Um indicador de importância do *nick* no IRC é que atualmente existe em média mais de 260 mil *nicks* registrados e em uso, ou seja, as pessoas constróem reputação no virtual.

A forma de registro de *nick* tem sofrido constantes modificações, como informações pessoais e pergunta secreta (para obtenção de senha), para construção de um *perfil do o nick* e dificultar cada vez mais a possibilidade de roubo[79]. Tal providência e a instituição do limite 5 de *nicks* por *e-mail* (e o limite de registro de até 100 *nicks* no nome do usuário) corresponde ao aumento da prática de roubo e de colecionar *nicks* (usuários chegam a ter 200 *nicks* registrados, o que retrataria uma forma de *status* na rede, já que não seria viável ou possível a manutenção de tantas identidades e reputações virtuais). Esta última, segundo a Brasnet, é injusta e tida como abuso de poder, à medida que prende *nicks* que poderiam estar sendo utilizados por outros usuários.

[79] Por exemplo: usuários da rede receberam e-mails ou mensagens em PVT no qual o conteúdo afirma que a rede trocou de servidor e por isso teria que preencher um formulário (contido em uma falsa página, que por sinal, é semelhante a página da rede), que tinha como objetivo obter informações de *nicks* registrados.

Contudo a rede tem sido acusada por seus usuários de favorecer uns em detrimento de outros, ou privilegiar usuários, como no episódio de desregistro de *nicks* este ano, que, conseqüentemente, provocou desregistro de canais (já que só usuários registrados podem registrar canais). Durante o ocorrido, não foram todos os colecionadores de *nicks* e de canais que sairam perdendo, o que foi considerado estranho. Usuários especulam que, na verdade, os *nicks libertos* foram registrados por outros colecionadores de *nicks*.

Na verdade, as medidas sobre registro de *nicks* dificulta a prática de coleciondores, mas não acaba com ela.

> "Ninguém mandou abusar dos serviços da BRASnet.Quando os abusos tomaram enormes proporções tomamos as medidas necessárias para que os usuários da BRASnet possam usar os nicks que desejam sem que outra pessoa o impeça por bobagem.Você impedir que outras 200 pessoas possam ter o nick do artista preferido delas, da banda favorida, ter o nick do sobrenome delas só porque você quer ter 200 nicks e não usar !? Isso que é injusto ! (...) Eles colecionam nicks sim. Alguns na tentativa de vender nicks, outros por hobby mesmo (vá entender), outros para demonstrarem poder (também não entendo isso...)." (KurtKraut - que é Op do canal oficial da Brasnet: o Ajuda)

A rede está sempre atualizando as regras do serviço de Nickserv para coibir o desrespeito ao usuário[80]. É importante saber que a formulação de *nick* segue regras para aceitação de caracteres no sistema[81], a quantidade de *nicks* é limitada por usuário e que perdem a validade após 60 dias sem uso ou identificação no sistema (tendo que trocar a pergunta secreta pelo menos uma vez dentro do período de 90 dias): estando desregistrado passa a não ter dono e, assim, qualquer um poderá registá-lo em seu lugar.

3 - Registro de canais (salas) ou *Chanserv*: Permite que qualquer usuário registre um canal só seu para conversação.

[80] O que gera protestos constantes pelos usuários contra serviços e falhas da rede.

[81] Apenas 5 nicks por email e nicks contendo apenas letras, números e underline cm no máximo 30 caracteres: ou seja, tudo que não for letra de A até Z, tudo que não for número de 0 até 9 ou underline (_) não pode ser registrado.

Com o registro, o canal passa a ser reconhecido pela rede e aparece na lista de canais, podendo ser personalizado com opções de controle social, que promovem identidade ao espaço social. Nos dias de hoje há aproximadamente 85 mil canais registrados na rede. O que demonstra a preocupação de usuários em construírem seus próprios espaços de sociabilidade, que possuem identidade virtual.

Um canal não pode ser registrado mais de uma vez e perde o registro se deixar de ser identificado ou utilizado por 25 dias[82]. Aqui o registro também é resguardado por *nick* registrado do dono, *perfil do canal* (objetivo interacional) e uma senha de acesso, para evitar o roubo de canal momentâneo (denominado de *take over*) em episódios de *Netsplit*[83] na rede (quando os servidores se desconectam uns dos outros e os serviços não estão disponíveis, como de registro e reconhecimento de *nicks* ou de canais).[84]

> "TAKEOVER é o roubo de um canal das mãos dos seus administradores. Em geral usuários espertinhos que se acham 'hackers' são responsáveis por isso: se aproveitam da inocência de operadores e pedem pra digitar comandos (ou simplesmente pedem op) ou se aproveitam de um *netsplit* (desconexão entre servidores na rede) para pegar *status* de OP e depois banir todos os outros operadores e usuários "tomando" o canal para si. Os tradicionais Takeovers são praticamente impossíveis."[85]

4 - Memoserv: Permite o envio de mensagens curtas e coloridas a outros usuários através de qualquer janela de IRC ativa no momento, ou seja, ao invés de utilizar o PVT ou enviar mensagens públicas pelo canal, utiliza-se esse tipo de serviço de mensagem sem janela própria – só os interlocutores irão visualizar as mensagens no espaço coletivo do canal, por exemplo, e o remetente e o destinatário devem

[82] Desse modo, notamos que muitos canais são criados ou registrados, mas têm existência curta, devido a competitividade entre canais gerada pelo grande volume de ambientes da rede, que só tende a aumentar, segundo seus administradores.

[83] É crescente a reclamação dos usuários com relação ao favorecimento a determinados usuários, à falta de segurança e aos atos arbitrários por donos da rede e funcionários da Brasnet, como invasão de privacidade ao lerem PVTs de usuários ou desregistro de *nicks* sem prestarem explicações. Tal fato vem gerando protestos virtuais, que se realizam em forma de comentários em *sites* da Internet (usuários com medo de retaliações) e através de ataques à Brasnet pelos próprios usuários insatisfeitos, causando *netsplit* propositais e roubo de canais.

[84] É possível abrir um canal para conversar com os amigos, mas não registrá-lo. Contudo, este não será reconhecido pelo sistema - ou seja, não existirá, podendo ser registrado por qualquer usuário - e não contará com uma hierarquia de controle.

[85] Cedido por um operador de canal que não desejou se identificar.

possuir *nicks* registrados. Além disso, ainda há possibilidade de receber *memos* ou *notices* mesmo não estando conectado ao IRC, com direcionamento das mensagens para o *e-mail* particular do usuário registrado ou pelo site da Brasnet. Este serviço é utilizado pelos usuários como estratégia, para chamar a atenção de quem se deseja falar onde quer que o outro interlocutor esteja (a mensagem aparece no canal com cor diferente das mensagen públicas e apresentada por um símbolo).

Assim, percebemos que a concepção de acesso aos serviços por meio de registro de *nicks*, ou seja, da construção de uma identidade virtual busca despertar nos usuários maior responsabilidade sobre suas ações e comprometimento com o ambiente e ainda servem como elemento fidelizador da audiência e para punição.

4.4 - Hierarquias e Poder nos Canais

Assim como a Rede, todos os canais registrados na Brasnet possuem uma organização social ou o que podemos chamar de hierarquias de poder (formada por voluntários). Ela está estruturada em níveis de poder. Contudo, por ser muito complexo e de acesso restrito não nos foi possível obter tais informações. No entanto, a hierarquia que descrevemos corresponde à forma mais simples de entendimento da organização padrão em um canal de IRC.

Assim, reconhecemos que o *founder* (descobridor) ou *Owner* (proprietário do canal)[86] representa a figura máxima de poder em qualquer canal, pois foi ele que o criou. Sendo assim, é ele quem determina o perfil ou objetivo do canal (conforme suas necessidades pessoais) e suas regras e, ainda, quem serão os colaboradores, que juntamente com ele atuarão na administrarão do ambiente.

Logo abaixo do dono do canal estão os *masters*[87] e em seguida os operadores do canal, que são organizados por níveis de poder. Os primeiros são considerados verdadeiros substitutos dos *founders* em sua ausência e são respeitados como tais. São eles que monitoram ou coordenam o trabalho dos Ops e relatam estas informações ou as referentes ao andamento do canal ao *founder*. Para esta função, os maiores canais (os que recebem maior média de acesso) utilizam *Bots* com função de monitoramento (fornecidos pela Brasnet), que são

[86] Um canal pode ter um ou mais proprietários.
[87] Em alguns casos pode haver o vice-*founder* e só depois os masters.

programas que permanecem no controle do canal durante 24 horas por dia (fornecendo ao final de cada mês a *estatística do canal* – registro (*log*) como relatório do canal), garantindo também sua estabilidade e a segurança contra *takeovers* e outros abusos, principalmente nos momentos em que não há operadores no ambiente[88].

Apesar de os canais se utilizarem de vários tipos de Bots no canal, observamos que não são todos os espaços de IRC que se utilizam o *Bot* para montoramento, pois demandam conhecimentos de configuração (só realizada pelos *founders*, chamados de *criadores de bots*) e supervisão, além de investimento financeiro mensal, que aumenta conforme a complexidade da função do *Bot*.

Assim, os *Bots* vem sendo utilizados em funções simples, de kickar e banir, na identificação de ações simples que requisitem estas punições, como detecção de *badword* ou *badnicks* (palavras ou *nicks* pré-configurados como não permitidos no espaço para comunicação coletiva do canal, por serem ofensivos, como os *palavrões*). Contudo, essa função dos bots é limitada, pois somente detectam palavras, não interpretam o sentido de uma frase ofensiva, que também não é permitido pelos canais: neste ponto é que os Ops tornam-se mais do que necessários, para detectarem e avaliarem ações ou situações nocivas ao canal, de estresse ou agressão entre usuários, mantendo o bom andamento do ambiente social. Os Ops precisam ser pertinentes em suas ações e punições, aplicando-as sempre conforme às regras de comportamento e de gravidade estabelecidas, devendo prezar pelo interesse do coletivo acima de tudo, não sendo displicente ou omitindo-se enquanto estiverem utilizando a @ no canal.

A utilização do monitoramento vem sendo abolida em muitos canais, que acabam por abrir mão sobre o controle da lista de usuários que se conectam ao canal ou monitoramento de freqüência, horários e dias de maior acesso ao canal, ações de Ops no canal, entre outras informações.

Tanto para criação de um canal como para assumir cargos é preciso ter um *nick* registrado. A razão que leva um usuário a fundar seu próprio canal pode oscilar entre a necessidade de criar um espaço para conversação com amigos ou de querer construir *status* ou popularidade na rede. O mesmo ocorre com o usuário comum que muitas vezes se torna

[88] Cada Bot é configurado para exercer uma função determinada, assim como os ops também podem ser. Assim, existem muitos tipos de Bots, como AcidBlood, ComBot, EnergyMech, IncuBot, HackBot, e outros.

operador por estar em busca de reconhecimento, prestígio ou visibilidade frente à outros usuários.

É certo que ser operador de canal é tido como poder máximo entre os freqüentadores do canal e, portanto, sinônimo de privilégio e *status* na rede – como sendo o centro das atenções por aqueles usuários que freqüentam regularmente determinado canal.

Contudo, muitos usuários desconhecem o fato de que os operadores estão organizados em *níveis de poder*, restritos a executar determinada função (que está ligada à necessidade do *founder* ou conhecimento técnico que o Op detém) e, assim acabam generalizando a função ou todos os Ops do canal como sendo poderosos – já que na visibilidade do canal todos são identificados pelo símbolo da @ sem distinção de níveis operacionais. Para exemplificar fatores diferenciadores podemos dizer que muitos Ops estão restritos a executar a função considerada mais simples de banir ou kickar[89] usuários do canal ou fornecer *voice* enquanto outros, de níveis mais altos, podem fornecer @ quando necessário (direito de nomear novos operadores) ou de retirá-la em caso de abuso de poder (desregistro de Op) e ainda modificar o tópico dos canais. No entanto, os operadores que ocupam níveis mais altos devem se reportar aos *masters* em caso de decisões sobre operações deste tipo enquanto os masters punem sem necessidade de aprovação ou conselho de outros.

Nesse sentido de desconhecimento dos usuários, os Ops são os maiores beneficiados, pois muitos usuários bajulam os operadores virtualmente ou em *ircontros*, na intenção de algum dia entrarem para a hierarquia do canal, ou seja, ganharem *voice* ou @, como eles mesmos dizem.

O *voice* não tem função específica na maioria dos canais, mas significam *status* no canal. É representado pelo símbolo de +, e localizam-se logo abaixo dos Ops na visualização de um canal de IRC. Dizemos *status* porque, simbolocamente, podem representar certa intimidade com os Ops, que formam grupos de usuários, como um pequeno círculo de amigos em cada canal. Geralmente, os *voices* têm grande chance de tornarem-se Ops no futuro.

A equipe do canal é formada em sua maioria por usuários jovens, na faixa-etária entre 17 e 25 anos, mas que já acumulam em média 7 ou 9 anos de acesso ou experiência em IRC. Na verdade, são os mais jovens, entre 17 e 19 anos os que dão mais atenção ao canal ou mantêm conversação com os usuários comuns mais facilmente. Entretanto, em geral, os

[89] Há várias formas de identificar usuários para kickar ou banir. As principais ocorrem pela identificação do IP e *nick* registrado. Assim, Ops fazem listas de autokick (usuário é kickado a cada reentrada no canal) e de BAN.

próprios operadores procuram se posicionar como figuras onipotentes e de difícil acesso na rede, afirmando sua superioridade ou poder no canal e perante a maior parte dos freqüentadores.

Cada canal desenvolve seu próprio método de recrutamento, avaliação e aprovação de Operadores, como veremos a partir do mapeamento dos canais Ajuda, Sexo, Rio e Barra. Notamos também que a equipe do canal tem alta rotatividade (já que cada canal, teoricamente, tem capacidade para abrigar cerca de 1024 membros, mas isto não ocorre na prática) e, portanto, renova-se freqüentemente, já que alguns operadores abandonam a função (por diferentes motivos, desde falta de disponibilidade ou por estarem cansados do ambiente de IRC em geral)

Podemos adiantar que, teoricamente, tornar-se Op requer ótimo conhecimento técnico como fator primordial, mas hoje em dia com as inovações tecnológicas criadas para o bate-papo, como os *Scripts* (que nada mais são do que uma simplificação ou personalização de comandos de IRC) que facilitam a execução de comandos, esta concepção vem sendo modificada – o que pode influenciar diretamente na admissão de novos operadores, pois em alguns canais ocorre de usuários desqualificados ascenderem à Ops com maior facilidade. Além disso, o fato de existirem níveis de Ops para divisão de conhecimento e experiência em IRC faz com que haja separação entre o joio e o trigo, ou seja, entre os mais habilitados tecnicamente e os que necessitam de prática e conhecimento na função[90]. Então, se certo operador deseja ascender a *master*, ou mesmo se não, deverá atualizar-se constantemente tanto na teoria quanto na prática de comandos e serviços de IRC, os quais são liberados anualmente.

Os Ops não são fiéis a um canal e sim ocupam a função em vários canais da rede simultaneamente, assim como os *masters*, que podem ocupar a função de Op em outros ambientes – o acúmulo de canais administrados traz mais *status* na rede. O interessante é que na maioria dos casos eles administram canais absolutamente diferentes, como o Ajuda e o Sexo, por exemplo, muitas vezes sem se importarem com a ideologia do canal. É comum também que um usuário inicie-se como Op em canais e logo procure fundar o seu próprio, tornando-se dono de um ou mais canais para objetivos diferenciados. Talvez a questão da

[90] Talvez seja por este motivo que muitos operadores tenham demonstrado dificuldade em fornecer explicações sobre IRC no decorrer deste trabalho de campo, como comandos mais complexos ou mesmo horário de maior acesso nos canais.

competitividade entre canais e entre Ops para alcançarem determinados níveis de poder ou popularidade seja fator de rivalidade ou inveja entre Ops e masters, como relatado pela maioria deles. Assim, muitas das vezes Ops não se conhecem pessoalmente ou os masters apenas mantêm contato com quem deseja.

4.4 – O Canal Ajuda, Ética e Convivência no IRC

O canal oficial de suporte da rede é o Ajuda. Como o próprio nome do canal explicita, seu objetivo é auxiliar usuários e colaboradores com relação às questões do IRC e da Rede Brasnet, como comandos e serviços oferecidos. Por ser oficial, este canal é tido como exemplo de regras padrão para comportamento recomendadas em ambientes de IRC, a serem seguidas como ideologia da rede Brasnet. Assim, no Ajuda também são esclarecidas regras de convivência na rede e direitos e deveres do usuário, reproduzindo, quando necessário, os conselhos para comunicação na Internet (tanto a teoria quanto a prática).

A primeira coisa a lembrarmos quando estamos conectados ao IRC é das regras de convivência no virtual, as quais abrangem qualquer ambiente social no ciberespaço. Assim, a Brasnet disponibiliza em seu site e na rede de IRC, através do Ajuda, conselhos para preservação do nível de qualidade da conversação, seja ela privativa (PVT) ou no espaço para comunicação coletiva do canal (que está sujeito a monitoramento e sanção pelos operadores).

Desse modo, a rede e o Ajuda nos lembra o quanto é importante visualizarmos cada *nick* ou acesso não só como uma mera conexão, mas como uma relação de troca entre seres humanos, os quais possuem emoções e sentimentos que devem ser preservados - e ainda nos alerta para o fato de que muitas das nossas regras para tratamento no real podem e devem ser utilizadas no ciberespaço, já que as relações iniciam-se no virtual e podem se estender ao real, como é o caso dos encontros em grupo (IRContros). Notamos que esta idéia está diretamente ligada à concepção de reciprocidade que alguns autores relatam em ambientes síncronos da Internet, pois a própria Brasnet orienta seus usuários a se respeitarem e serem educados entre si no intuito de facilitar relações sociais na rede, que abrange desde a forma como cada usuário será reconhecido por outros (reputação) ou como ele será mais rapidamente atendido no canal ou por outros usuários, caso necessite de ajuda.

Assim, dentre os conselhos gerais estão orientações para a *boa imagem do usuário* e para não atrapalhar o bom andamento do canal, estimulando a permanência tranquila na rede

(no que diz respeito ao não congestionamento do canal ou abalo da paz do mesmo na convivência em grupo ou compartilhamento do mesmo espaço comunicativo): não ofender usuários e nem descaracterizar o canal com mensagens públicas que não correspondam ao objetivo deste, não teclar com uso de tecla *CapsLock* (letras maiúsculas) - que corresponde a gritar no canal –, observar ou se informar sobre regras do canal (principalmente se for usuário novo em IRC) e respeitá-las antes de se comunicar para evitar mal-entendidos, evitar discussões sobre sexo, religião e política publicamente (a não ser q este seja o tema do canal) e não usar *nicks* ofensivos ou que façam alusão a outros usuários (*badnick*). Além disso, não se deve *falar* palavrões, repetir frases (ainda mais em um curto espaço de tempo, o que é considerado insistência desnecessária (má educação), o *flood*) ou realizar *Spams* (que são mensagens não solicitadas como propagandas) no espaço coletivo de comunicação. Essas atitudes também não são recomendadas em PVT, mas nesse caso não estão sujeitas à punição.

A todo momento colaboradores nos advertem que temos responsabilidade por nossos atos virtuais e que estamos compartilhando do mesmo espaço com outros. Assim, usuários são orientados a não discutirem ou expulsarem outros freqüentadores inconvenientes, procurando resolver a situação com o poder da palavra (*força das idéias*), ou seja, de uma boa conversa, utilizando argumentos ao invés de agressividade e, caso nada disso funcione, apenas deve-se optar por ignorar o agressor. Não são incentivadas conversas no espaço coletivo de comunicação dos canais, mas caso ocorram que sejam rápidas e objetivas.

No que diz respeito a recomendações de IRC relacionados ao *nick,* serviços ou segurança e privacidade do usuário o Ajuda reproduz as principais: trocar freqüentemente as senhas e não utilizar as mesmas senhas para diferentes serviços, dar preferência às senhas que possuem símbolos, letras e números ao invés de palavras simples ou datas de aniversário (Uma senha do tipo Ax7y$400hd é muito mais difícil de ser adivinhada por outros do que simplesmente uma senha do tipo Meunome), não aceitar arquivos não identificados de desconhecidos; e, além de só enviá-los se houver solicitação, tenha certeza do que enviará à outros para não disseminar vírus (como arquivos com extensão exe. e com.), caso presencie alguma infração ou anormalidade relate aos operadores ou *masters* do canal específico, etc. Outra questão relevante é a de só emitir comandos ligados à Brasnet, ou seja, para os serviços da rede, que são identificados por *services@brasnet.org* e também não digitar comandos por outros sem ter certeza da autenticidade do requerente, pois estes podem ter a intenção de obter senhas ou se apossar de *nicks* registrados, manipular a conexão (provocando desconexão da

rede), ou mesmo enviar vírus ou efetuar e gerar *bugs* no computador (inutilizar ou invadir a máquina).

O tópico do Ajuda é alterado freqüentemente e somente por operadores autorizados, sendo *setado* (disponibilizado) com respostas às duvidas dos usuários, que de início são sempre orientados a se informarem sobre as regras do canal[91], comandos e serviços, antes de realizarem perguntas no espaço coletivo (espaço aberto, como dizem os Ops).

[00:31] *** Você entrou no #ajuda
[00:31] *** O tópico é 'Comando ACCESS VIEW e AKICK VIEW mostra a ultima vez que a access ou akick foi usado no canal. Antes de fazer sua pergunta consulte a documentação: /ChanServ HELP - /NickServ HELP - /MemoServ HELP - /HelpSys.'
[00:31] *** Setado por Fla5h em Mon Sep 15 13:20:27.”

***

Logo em seguida circulam no canal mais mensagens automáticas, informando que assim como a Brasnet (que é disponibilizada de graça) o Ajuda é um *privilégio* e não um *direito* dentro do IRC, ou seja, um serviço que deve ser respeitado como tal, e, ainda, as regras adicionais de comportamento para comunicação no canal, sem realizar *flood* ou lag (congestionamento do canal e atraso no recebimento de mensagens), o que pode atrapalhar ou atrasar o trabalho dos operadores em responder às perguntas (como uso de cores e negrito ou solicitação de conversas privativas, quando este serviço tem caráter público e não individual).

“NÃO solicite ajuda via PVT, pois além de prejudicial não é seguro. - USE ESTE SERVIÇO COMO UM PRIVILÉGIO, NÃO COMO UM DIREITO. - AVISO: O canal não suporta cores, negrito, sublinhado e reverso. Para escrever digite no canal /say antes de sua msg.
“[01:36] *Atencao* Leia com Atenção!!! O canal não está aceitando cores/negrito/sublinhado/reverso/ação. Caso você use *script* e o texto já sai colorido, em negrito, sublinhado, em reverso ou em ação, digite antes de sua mensagem /say. Ex. '/say Como faço para registrar meu nick? - Consulte a documentação da rede, /nickserv help -

[91] Aconselhados a procurar informações no *site* da Brasnet ou pela execução de comandos principais como exposto no canal.

/chanserv help - /memoserv help - /helpsys - Evite o uso de PVT com os OP's. O #Ajuda agradece! - Esta mensagem é automática.”

***

No Ajuda não há distinção de nível intelectual e considera-se toda dúvida como importante. Então, as dúvidas dos usuários vão desde as mais simples (como registro de *nick*) às mais complexas (quase impossíveis de serem compreendidas por usuários comuns). As perguntas circulam com velocidade no espaço coletivo ou aberto e é preciso acompanhar com atenção a tela para ver se sua pergunta já foi respondida, para não se perder em meio às outras questões que vão chegando ou entre as informações sobre ações registradas no canal (como entrada e saída de usuários). As respostas são precedidas pelo *nick* de quem as fez, para identificação e monitoramento de quem as concedeu. Neste canal não é permitido propaganda, mas para responder perguntas mais complexas muitas vezes os operadores redirecionam os usuários para canais específicos na rede, como é o caso de dúvidas sobre *Scripts*, que podem ser melhor respondidas no canal *webscript*.

Assim, um dos principais conselhos aos usuários é o de que não realizem repetição de perguntas no canal, ou seja, pergunte apenas uma vez e espere ser respondido pelo Op que se oferecer a ajudar (podendo realizar mais de uma pergunta consecutivamente) e que só tire dúvidas no espaço coletivo, de forma pública - pois como já foi dito aqui pode ser perigoso receber comandos de desconhecidos. Além disso, tal recomendação permite que outros usuários que tenham a mesma dúvida às tenham sanadas simultaneamente.

Segundo a ética do canal, a paciência pela espera de respostas relaciona-se com a educação e respeito do usuário pelos outros que estão no mesmo espaço e para promover organização do canal como um todo, pois não deve-se bagunçá-lo ou confundir os Ops. Nesse caso, a desatenção do usuário ou a repetição das perguntas em um curto espaço de tempo pode causar punição por *kick* ou acionamento da função *akick*, para os mais inconvenientes que cismam em retornar e repetir a infração – neste caso o usuário é adicionado à lista de *kick automático* do canal, ou seja, assim que é detectada sua entrada ele é expulso.

No exemplo abaixo o usuário Andre_Detonautas foi kickado por repetição da pergunta e em seguida reingressou no canal. Foi observado que este usuário parece ter sido punido com a não resposta a sua pergunta, sendo ignorado pelos colaboradores até resolver sair do canal.

É preciso prestar atenção também para não repetir a mesma questão que acabou de ser feita naquele instante, como no caso de BaBy_VeGeTa_X.

[01:53] <Andre_Detonas> como desativar um topic?
[01:53] *** lmt escolheu os modos: +l 54
[01:53] *** Parts: MuLeKe (Gu@zLKhmKRqmTo.200.217.201.O)
[01:53] *** Quits: Camelot (_DaNieL@bWTGzQWJrfw.200.147.30.O) (Quit:)
[01:53] *** Joins: BaBy_VeGeTa_X_ (FullT@XsggHL1vBOQ.200.100.123.O)
[01:53] *** Quits: HiJaCkEr (~HiJaCkEr@YAmOgCKvOFM.200.101.122.O) (Connection reset by peer)
[01:53] *** Joins: ____bredy_pitty____ (_N_i_R_v_A@WvB4wjB8qwk.200.140.53.O)
[01:53] <Andre_Detonas> como desativar um topic?
[01:53] *** Joins: Mulher_Soberana|OUT (t7DS@BrthgLPfDss.200.140.150.O)
[01:53] *** Andre_Detonas foi kickado por Ajuda (Pare de ficar repetindo!)
[01:53] *** Joins: Andre_Detonas (Patricinha@dRfDbhg37og.200.151.178.O)
[01:53] <Andre_Detonas> como desativar um topic?
[01:53] <BaBy_VeGeTa_X_> como faça pra destravar o topico

****

"[01:49] *** rTm-mOzO foi kickado por Ajuda (Nao use negritos neste canal!)"

****

Contudo, observamos que algumas perguntas simples, feitas por usuários/Ops, nos mostram como estão despreparados para a função ou que são iniciantes no IRC, o que pode ser um fator de exposição, principalmente porque Ops possuem *nick* registrado, o que corresponde a uma identidade virtual. Vemos que as dúvidas funcionam como elementos para avaliação do outro.

No Ajuda, há também a possibilidade de o mesmo usuário ser atendido por vários Ops ao mesmo tempo, pois além de isso representar *status técnico* há diferenças de *lag* (atraso no recebimento e envio de mensagens) entre os servidores em que os usuários e Ops estão conectados, fazendo com que uns a visualizem e respondam antes do que outros. E em todas as perguntas pede-se que esta seja feita da forma mais clara possível, para dinamizar o atendimento. Estes fatores podem ser visto nos exemplos a seguir.

Perguntas como:

[03:08] <_BiL_> Como da voice?
[03:08] <ninjtsu> _BiL_ Para dar voice a algum usuario utilizando-se do chanserv digite /chanserv voice #canal nick
[03:08] <L1L0_> _BiL_ /chanserv voice #canal nick

****

“[02:29] <cuervoo> como faço pra desregistrar um knal?”

****

“[02:09] <_FrEdDy_> oq eu tenhu q digitar pra vê os knal q eu sô founder e q tenhu registro de @OP?”
****
“[01:36] <Duke_Nukem> como faço para dar op para outros nicks meus no canal?
[01:36] <Delegad0> mascalefrid_OZZY: /nickserv set password nova-senha
[01:37] <rodriguinho_net> Duke_Nukem /chanserv aop #canal add nick
[01:37] <Duke_Nukem> como faço para dar op para outros nicks meus no canal? registrado
[01:37] <Delegad0> Duke_Nukem: /mode #Canal +o nick
[01:37] <PedroRJ> Duke_Nukem /mode #canal +o nick +o nick ..”
****
“[01:38] <Speedy_> ow tem algum comando pra eu limpa td os akick de uma vez soh??”
[01:38] <zIRC> qual a melhor maneira de por no akick pelo host??? tipow pondo *!* ou seila?????
[01:38] <PedroRJ> zIRC /mode #canal +b nick/host
[01:38] <Delegad0> Speedy_: /chanserv akick #Canal del 1-64
[01:38] <rodriguinho_net> Speedy_ /chanserv akick #canal del1-64
[01:38] *** lmt escolheu os modos: +l 57
[01:38] <Mariana> Speedy_ /chanserv akick #canal del 1-64
[01:38] <Delegad0> zIRC: Todos ?
[01:38] <PedroRJ> Speedy_ /chanserv akick #canal del 1-64
[01:38] <rodriguinho_net> zIRC seja + Claro!”
****

Alguns já perguntam diretamente ao Op de sua preferência, no caso do episódio entre usuário Guest21083, do Op Delegado e rodriguinho_net, reproduzido abaixo. Contudo, o direcionamento não quer dizer que qualquer outro Op não possa responder a questão, pois nota-se uma certa rivalidade no que diz respeito a mostrar serviço no canal, diz respeito ao *status técnico* que se almeja alcançar perante outros, como já mencionado anteriormente. Enquanto a resposta está sendo concedida outros lembram que estão esperando pela sua resposta no canal, como foi o caso de BaBy_VeGeTa_X e alguns aproveitam para reclamar publicamente da demora em obtê-la exemplificado por HiJaCkEr.

"[02:07] <Guest21083> rodriguinho_net os dois...Gente eu tenho um conhecimento até um pouco avancado nos comandos da brasnet, mas jah revirei a documentção pra ver se resolvia meu problema...é o seguinte qndo a pessoa entra no knl ela já desce (joins: nick depois chanserv sets mode +o-o nick nick) o que pode ser??
[02:07] *** Joins: GrasSsinha (GrasSseful@gSspJxlcdtI.200.148.138.O)
[02:07] <Guest21083> Delegad0
[02:07] <Gray-Fox> ./chanserv access #canal list
[02:07] *** Joins: gastroenterotomiestoanastomos (SCOOP@95h78pWGJ46.200.175.52.O)
[02:07] <Guest21083> oq pode ser
[02:07] <Gray-Fox> :)
[02:07] <BaBy_VeGeTa_X_> como faço pra travar o topico
[02:07] <Guest21083> Delegad0 eu sei q tens capacidade pra me ajudar
[02:07] <Guest21083> ;)
[02:07] <rodriguinho_net> Ze_Trovao ¬¬
[02:07] *** Parts: B_H_A_S_C (~brenoheri@ajbiIf4SP7c.200.164.216.O)
[02:08] <rodriguinho_net> BaBy_VeGeTa_X_ /chanserv set #canal topiclock on
[02:08] *** Joins: CS_Master_team_galeto_x9_ (~Rodrigo_g@ajrtveCcNeQ.200.163.246.O)
[02:08] <BaBy_VeGeTa_X_> rodriguinho_net lembra de min
[02:08] *** Joins: FederalPE (RuLez@8PupjAcWRJc.200.151.224.O)
[02:08] <BaBy_VeGeTa_X_> ae como faço pra ver a lista de acesso de op do meu canal
[02:08] <HiJaCkEr> aff ninguem responde
[02:08] *** Joins: TaRaDON_JuaN (~t7DS@R8KbtjFkjBA.200.216.175.O)

[02:08] <Delegad0> Guest21083 o chanserv so ira tirar o op se tiver setado secureops ou o nick nao estiver identificado”

****

A reclamação ou lembrança de que se está à espera de resposta no espaço coletivo se deve ao fato de que caso o usuário tente uma comunicação privativa com Ops (via PVT) e não pelo canal este receberá os seguintes tipos de mensagens automáticas em seu PVT:

[13:46] <Delegad0> O atendimento da rede BRASnet é feito no canal #Ajuda. Por gentileza, faça sua pergunta lá e não responda esta mensagem aqui. Grato pela compreensão. (mensagem automática)

****

[00:41] <Fla5h> _12 CaroliNa-27 _2No momento não posso atender seu pvt, por favor pergunte no canal ajuda , pois a sua duvida pode vir a ser a mesma de outros usuarios! Faça sua pergunta 1 unica vez e aguarde a sua resposta. _12(Mensagem Automática - Não Responda!)

****

O fato é que Ops do Ajuda procuram ser disciplinados em sua tarefa de prestação de auxílio e devem não perder tempo com PVTs - pois dizem que se abrirem exceção para um usuário terão que atender à todos privativamente. Além disso, suas atenções devem estar direcionadas única e exclusivamente para o espaço para comunicação coletiva do canal.

Contudo, alguns Ops utilizam uma estratégia para fugir do assédio e preferem ficar sem a @ no canal durante determinado tempo, ou seja, passam-se por usuários normais, abrindo mão de estarem no topo do canal e serem visualizados na hierarquia daquele ambiente momentaneamente. Entretanto, eles continuam ajudando no espaço coletivo de comunicação e em PVTs. Esta estratégia também deve ser adotada, contudo obrigatoriamente, quando o Op está conectado, ou seja, permanece dentro do canal mas não está no computador, pois uma das principais regras manda que uma vez com a @ todo Op é obrigado a prestar auxílio à quem necessita.3

Vemos que mesmo ao optar por deixar a @ temporariamente, para os freqüentadores assíduos do canal eles não deixam de ser Ops do Ajuda, pois já construíram uma reputação a partir do canal e são reconhecidos como capazes tecnicamente, através da ação tira-dúvidas no espaço coletivo. No entanto, para aplicar punições necessitam da @, de outro modo só

podem observar as infrações como todos os outros usuários. Contudo, caso realizem alguma infração a penalidade será aplicada reconhecendo-os como Ops e não como meros usuários.

Optar por ficar sem a @ pode parecer desprendimento ou ser confundido com real espírito auxiliador ou de solidariedade apenas, no que diz respeito à não se importar ou não ter necessidade de ser reconhecido como figura importante na hierarquia do canal, mas no Ajuda tudo que se passa no espaço para comunicação coletiva é registrado (monitorado pelo *Bot*), assim, o esforço em ajudar é sempre visualizado, obtendo reconhecimento de superiores em posterior avaliação mensal, sendo, assim, recompensado.

Contudo, o que alguns freqüentadores não sabem é que certos colaboradores, mesmo estando com o símbolo da @ podem ainda não ser verdadeiramente Ops do canal e sim *colaboradores aprendizes,* em treinamento, que podem ganhar @ temporária a cada reentrada no canal, caso algum Op resolva disponibilizá-la. Assim, usuários são vistos como Ops para tempos depois aparecerem no canal como usuários comuns, *meros mortais* novamente.

Todos que estão no canal podem ajudar quando quiserem. Nesse sentido, os Ops ou masters responsáveis pela avaliação procuram observar quem se destaca mais no canal à nivel técnico, que pode ser convidado a ser aprendiz, recebendo cadastro e o símbolo de voice para reconhecimento (+) – que não precisa ser sempre utilizado - passando por um período de *treinamento acompanhado* e testes (teoria e prática), para acúmulo de experiências.

No processo de seleção de Ops também conta a questão de freqüência e disponibilidade de acesso (terão que cumprir um tempo mínimo de acesso por mês, que poderá ser utilizado conforme as necessidades ou interesses do usuário). Assim, são observados nos candidatos as qualidades que todo Op deve ter: saber como se comportar no canal, como se comunicar com usuários (educação e respeito) ou como expressar sua resposta de maneira compreensível por todos ou saber resolver situações inusitadas com usuários rebeldes ou problemas técnicos no canal, etc. Então, é analisado não somente se ele pode ser Op, mas se é capaz de desenvolver-se até chegar a master, e seu trato social para a reprodução de valores da rede. Assim que é aprovado para a função o novo Op recebe um documento contendo regras, comandos e tudo que diz respeito ao canal (Usuários comuns não têm acesso ao documento).

O canal possui uma lista de discussão para comunicação somente entre cargos mais altos, os quais ditam e discutem regras e avaliam os freqüentadores para só depois repassar as informações ao restante dos cargos. A equipe do Ajuda não possui alta rotatividade, ou seja,

obedece às necessidades de recrutamento, só há admissão ou requisição de Ops e masters quando há carência de pessoal especializado para o cargo ou função.

Para ajudar no canal não basta sair respondendo de qualquer maneira. Todos os freqüentadores são observados e avaliados (seja em tempo real por um treinador ou avaliador ou por monitoramento, o qual será avaliado posteriormente) e se auxiliam erradamente por várias vezes consecutivas são chamados para uma conversa privativa com o master (PVT) e são advertidos, primeiro com uma boa conversa.

As respostas podem demorar segundos, minutos ou nem aparecerem, o que está relacionado à disponibilidade e conhecimento dos colaboradores que estão no canal naquele momento (e um Op ou colaborador pode estar auxiliando várias pessaos ao mesmo tempo), ao alto fluxo de requisições (canal enfrenta alta demanda de dúvidas com equipe insuficiente), o que pode gerar impaciência e reclamação no canal. Em alguns casos colaboradores admitem não poder ajudar publicamente, pois o importante é atender às requisições e não deixar o usuário sem resposta. No entanto devemos admitir a dificuldade de alguns requerentes em explicar claramente seu problema ou do auxiliador em interpretá-lo, o que pode impossibilitar que a ajuda ocorra de forma eficaz.

[02:56] <Maninha23> alguem pode me dizer uma coisa: criamos um canal para tc a tres so que nao consigo ver o que uma das pessoas esta escrevendo como fa ço para ver?
[02:56] *** Joins: _ciclope_sk8_ (Cyber@XE3swfIwywU.200.250.117.O)
[02:56] *** Joins: |TiLu|[offi] (kqopshaeu@yjdlRGZ3zQE.200.170.161.O)
[02:56] <Rodrigo_Net> Coracao_Funebre copiar ctrl+c, Colar Ctrl+v
[02:56] <|TiLu|[offi]> como faço redirecionamento de e-mail da brasnet?
[02:57] *** Joins: __SPeCTRuN__ (FullT@XsggHL1vBOQ.200.100.123.O)
[02:57] <__SPeCTRuN__> como coloco atalho no F1 no meu teclado
[02:57] <Rodrigo_Net> Maninha23 ela não esta falando no canal.
[02:57] <MaXiMuMnS> como tirar todos oP de um canal?
[02:57] <Rodrigo_Net> __SPeCTRuN__ /list *script*
[02:57] <|TiLu|[offi]> [[__SPeCTRuN__]]: /aLiaSeS /F1 /SaY TeXTo
[02:57] *** |TiLu|[offi] foi kickado por Ajuda (Nao use negritos neste canal!)
[02:57] <Maninha23> esta sim
[02:57] *** lmt escolheu os modos: +l 44
[02:57] *** Joins: |TiLu|[offi] (kqopshaeu@yjdlRGZ3zQE.200.170.161.O)

[02:57] <Rodrigo_Net> MaXiMuMnS /chanserv clear #canal ops
[02:58] *** Parts: LiXeIr0_ (Erick@Z1TYK3YTn17.200.226.75.O)
[02:58] <|TiLu|[offi]> como faço redirecionamento de e-mail dakele q vem na brasnet???
[02:58] <__SPeCTRuN__> ae
[02:58] <Rodrigo_Net> Maninha23 e você não ver nada que ela fala?
[02:58] <Rodrigo_Net> :/
[02:58] <Maninha23> nao
[02:58] <Maninha23> nadinha
[02:59] <Rodrigo_Net> Maninha23 reinstale seu script.
[02:59] *** Joins: Away_____ (rdtcm@j7tj63NGBYM.200.226.225.O)
[02:59] <Maninha23> mas é so de uma pessoa que nao consigo ver
[02:59] *** Quits: Junior_RS (~Junior@e8XgBp73Z8U.200.203.17.O) (Quit:)
[03:00] *** Joins: Junior_RS (~Junior@e8XgBp73Z8U.200.203.17.O)
[03:00] <Rodrigo_Net> Maninha23 isso na verdade nen existe.
[03:00] <Rodrigo_Net> Maninha23 as outras pesoas ver?
[03:00] <regazone> |TiLu|[offi]: /nickserv set email (seu e-mail)
[03:00] <Maninha23> estamos em tres ele lem tudo
[03:00] <Maninha23> mas eu so leio o que uma diz
[03:00] <|TiLu|[offi]> valeu
[03:00] <Rodrigo_Net> Maninha23 não sei do que se trata
[03:01] <Rodrigo_Net> Maninha23 desculpe-me
****

É importante lembrar que os que perguntam hoje podem estar respondendo amanhã e vice-versa (este fato pode ocorrer no mesmo dia!) - e quando respondem todos são tratados igualmente - pois o ideal é sanar dúvidas individuais, que poderão ser utilizadas para beneficiar o indivíduo (interesses pessoais) ou o canal (coletivo) que este possui ou administra. O usuário recebe auxílio e acompanhamento em tempo real e personalizado – muitas vezes aplica-se as orientações ao mesmo tempo em que as está recebendo, já fornecendo o resultado (e alguns saem do canal, cumprem as recomendações e retornam imediatamente para agradecer ou reclamar e receber novas orientações para seu problema). Apesar da dificuldade em atender à demanda Isso faz com que o Ajuda cumpra seu objetivo final.

Observamos que o Ajuda não é um canal direcionado à sociabilidade, ou melhor, podemos dizer que o canal gera um tipo de *sociabilidade técnica*, pois serve como espaço destinado à troca de informações e desenvolvimento da técnica entre freqüentadores – intercâmbio de experiência técnica e não social[92].

Alguns autores estudam quais as motivações que levam uma pessoa a se relacionar pela CMC ou o que leva indivíduos a ajudarem desconhecidos. O canal promove e prioriza a interação sócio-técnica, que ocorre entre usuários comuns (que na maior parte só desejam receber ajuda para solução de uma dificuldade momentânea) e especializados em IRC (Ops e masters), que se *misturam*, literalmente, para o mesmo fim, mas com objetivos diferentes: por espírito auxiliador e de solidariedade, por questões de vaidade e auto-estima (demonstrar que tem conhecimento), para aprender ou para alcançar *status técnico* (que mais tarde pode se tornar *status social*) e ascensão na rede – ou até pelas três necessidades. Assim, o canal abriga simples usuários e Ops de outros canais, mas que no Ajuda são reconhecidos apenas como usuários comuns, por não terem direito à @ neste espaço. No caso do Ajuda a responsabilidade pelas informações disponibilizadas e ações no ciberespaço é ressaltada e garantida, porque os que almejam fazer parte da hierarquia do canal devem ter *nicks* registrados, podendo ser melhor controlados e punidos, se houver necessidade. Ou seja, não há valorização do exercício do anonimato, pois privilegia-se a identidade ou reputação virtual.

Já vimos como se desenvolve a sociabilidade técnica no Ajuda. Por outro lado, a interação pode acontecer por vários motivos, seja para agradecer a ajuda prestada (o que é recomendado como forma de boa educação), para se despedirem, para reclamarem, para lembrarem que estão esperando, para criarem laços sociais ou apenas para *fazer uma social* (cumprimentando os colaboradores e usuários do canal).

Não podemos ignorar que, como em qualquer outro canal da rede, alguma forma de interação social mais íntima pode ocorrer no Ajuda (conforme as necessidades dos usuários em formarem laços de amizade com alguém), mas esta não é prioridade. O canal é utilizado pelos usuários com a finalidade de alcançar *status* na rede e de tirar dúvidas e não para ampliação dos laços sociais em si. Mesmo que o objetivo do canal não seja promover sociabilidade propriamente dita entre usuários, servindo mais como veículo para que estes demonstrem competência e interajam tecnicamente, nada os impede de *puxarem* papo em

[92] Observamos que em horários de menor acesso, quando o canal está mais calmo e não há tantas dúvidas, chegam a ocorrer conversas curtas no espaço coletivo de comunicação, podendo haver interação em PVTs.

PVTs – principalmente em momentos de baixo acesso no canal, quando não há nada para fazer, já que não há demanda de dúvidas). Talvez esta deficiência no estabelecimento de relações mais fortes esteja relacionada também ao fato de estarem todos *muito ocupados* para conversarem Contudo, aqueles que realmente têm assiduidade ou freqüência no canal acabam por estabelecer certo nível de amizade, intencionalmente (por real desejo de amizade ou por puro interesse pessoal em conhecer Ops para *status social*) ou como resultado natural de se estar freqüentando certo ambiente (caracterizando amizades mais fortes ou não nesse processo).

Muitos usuários relatam que pela credibilidade, o Ajuda torna-se um canal para construção de reputação ou visibilidade, ou seja, acredita-se que estar ali, ajudando na construção do espaço coletivo, representa possibilidade de ser visto ou *descoberto* por Ops dali ou de outros canais. O objetivo é ser convidado para administrar canais populares ou grandes na rede, como eles mesmos descrevem os canais de muito acesso, já que, geralmente, Ops trabalham em vários canais ao mesmo tempo.

Assim, vemos que no Ajuda a hierarquia é bem definida e respeitada: trata o cargo de Op e as regras de convivência e do canal com extrema seriedade e severidade, funcionando como um canal reprodutor da ideologia proposta pela rede Brasnet. Ele incentiva a atualização e estudo constantes de IRC para todos os cargos, prezando experiência e a *especialização* para formar pessoal *auto-suficiente*, que possa criar e ao mesmo tempo lidar com o ambiente de IRC que desejar construir (canal). Assim, o ideal é que os funcionários do canal exercitem o poder da técnica, sabendo executar os comandos de cor, sem depender do uso de *scripts* para tudo.

O canal não promove ircontros, pois além de não ter esta finalidade ele atraí usuários de diferentes localidades do país. Observamos no canal que o caráter cooperativo e de reciprocidade, o compartilhamento de interesses, o fator de comprometimento e prestação de auxílio, estão ligados às necessidades individuais e não denotam propriamente vínculo com o grupo ou com o espaço em si (audiência se renova rapidamente, usuários/Ops circulam por vários canais e tiram dúvidas para obter *status*). Os freqüentadores não estão preocupados em desenvolvimeento de um projeto concreto e nem com a permanência ou continuidade do grupo e os interesses coletivos são construídos em função de necessidades pessoais, que até podem gerar laços sociais, mas que não ocorrem com frequência. Além disso, não podemos

esquecer que o Ajuda vai além da função de ajudar propriamente dita, ele é *um canal de suporte à rede Brasnet* acima de tudo.

4.5 - O Canal Sexo

O canal de IRC Sexo foi criado em 1997. O Sexo está situado entre os maiores[93] e mais antigos canais da rede Brasnet[94]. Em seu tópico e espaço para comunicação coletiva seus administradores o identificam como sendo o *maior canal erótico da América Latina.*

[00:30] *** Você entrou no #sexo
[00:30] *** O tópico é '[#SEXO] Sejam bem vindos(a) ao #SEXO, melhor e maior canal erótico da América Latina. Visitem o novo site do canal em: http://sexo.t7ds.com.br'
[00:30] *** Setado por Ferrari em Thu Sep 18 17:22:42
****

O canal atrai jovens (alguns menores de idade) e adultos de todas as idades, que apropriam-se deste espaço de formas diversas. Notamos que os mais jovens tendem a utilizá-lo como ambiente para troca de experiências no sentido de um *tira-dúvidas* relacionado ao tema sexo.

Por outro lado, há usuários que se utilizam do canal Sexo como espaço para quebra de tabus relacionados ao sexo ou a sexualidade em si, ou ainda, nos dias de hoje, relatam a experiência no canal como uma alternativa para um sexo mais seguro do que no real. Assim, é comum que seus usuários o utilizem como veículo para realização de fantasias sexuais, afim de promoverem também encontros sexuais reais.

Dessa forma, indivíduos realizam conversações de caráter erótico ou pornográfico, fantasiam, seduzem e ainda trocam experiências sexuais - das quais muitas seriam questionáveis ou proibidas no real, pois seriam identificadas como comportamentos desviantes. Assim, experimentação, imaginação e criatividade são elementos marcantes na interação do Sexo e são evidenciados a partir das práticas de sexo *on-line* (sexo virtual ou *cybersex*) e de reconstrução de identidade, ligada à prática de auto-promoção e de troca de

[93] Relativo ao número de acessos.
[94] Segundo informações disponibilizadas em seu *site* oficial (http://sexo.t7ds.com.br).

gêneros (masculino/feminino), as quais são movidas também por *habilidades de linguagem*, como estudaremos mais à frente nesta seção.

A partir do estudo deste canal de IRC, consideramos que o anonimato da CMC quando articulado ao tema sexo amplifica nos usuários o desejo pela livre-expressão e exploração comportamental no virtual mais do que estabelecimento de laços sociais, de maneira que indivíduos criam expectativas sobre o canal Sexo como um ambiente social permissivo, sem necessidade de estabelecimento de controle social. Contudo, diferente do que muitos usuários possam imaginar, o canal Sexo possui uma ideologia e objetivo, bem como hierarquias de poder, e é organizado segundo regras para a convivência virtual – as quais os administradores denominam de *regimento interno*.

A legitimidade e credibilidade dos canais frente à rede e aos usuários está relacionada ao número de acessos, ou seja, seu compromisso diz respeito à popularidade, preocupando-se em atrair cada vez mais usuários. Contudo, ela também está ligada à capacidade de criar regras e aplicá-las de forma a não possibilitar a descaracterização do canal como ambiente social (seu perfil e objetivo).

As regras do Sexo traduzem sua ideologia e objetivo, sendo estipuladas pelo fundador(es) ou proprietário(s) do canal. Elas visam a atribuir maior credibilidade ao ambiente como meio social, auxiliam no processo de percepção espacial do usuário no ambiente, além de contribuir para a construção de uma identidade para o canal.

O Sexo não carrega a responsabilidade de ser um canal de suporte à ideologia da Brasnet (como no caso do Ajuda), mas ele reproduz algumas das principais concepções da rede. Assim, no Sexo prega-se o respeito entre usuários e destes em relação ao espaço comunicativo compartilhado. Então, as normas do canal visam garantir a manutenção e a longevidade do ambiente como meio social e de comunicação.

Percebemos que, geralmente, os canais que desenvolvem uma organização social são os maiores canais da rede, pois o número crescente de usuários demanda um maior controle social e o desenvolvimento de estratégias coercivas mais eficazes, no sentido de abrandar a tensão entre o coletivo e o individual. Como outros canais da rede, o Sexo segue a hierarquia padrão: *Owner,* masters e operadores (estes últimos divididos em níveis de poder).

No Sexo, o proprietário do canal formula as regras para depois pedir a opinião dos Masters, que finalmente as repassam aos Operadores. O dono não mantém contato com todos, mas se mantém atento aos acontecimentos do canal por meio de dispositivos de monitoração:

avalia as ações dos Ops por relatórios obtidos através dos masters e *Bots* do canal. Assim, é avaliado se a equipe do canal infringe regras e se há abusos de poder. Além disso, existe uma lista de discussão do canal, da qual toda a equipe participa e que trata de assuntos pertinentes ao Sexo.

Apesar de alguns Ops do Sexo relatarem que *Ops não são punidos*, o dono do canal faz questão de afirmar o contrário e ainda nos diz que tem que solucionar constantes desentendimentos entre Ops. Contudo, somente o proprietário do canal pode aplicar punições aos Ops. A onipotência da figura do proprietário é bem exemplificada em conversações tidas com um mesmo Op deste canal (que teve seu *nick* ocultado por não desejar ser identificado, visto que possui uma reputação virtual):

[02:43] <CaroliNa-27> como é que vocês escolhem op?tem teste?e..conta mais oq?popularidade..ou nível técnico? vcs tem que conhecer a pessoa..tc e tal antes?
[02:44] <Operador > alguns por popularidade
[02:44] <<Operador > > mais 90% é pq é amigo do founder
[02:45] <CaroliNa-27> mas..entao não tem teste?
[02:46] <<Operador > > as vezes sim
****
[02:15] <CaroliNa-27> qual a hierarquia do canal?os cargos..as funçoes..os niveis..pra eu entender
[02:16] < Operador > a hierarquia é, founder = deus
[02:17] < Operador > masters = xeror de deus
[02:17] <CaroliNa-27> haha..e os outros?niveis d ops
[02:17] < Operador > ops = :P boa vida q so da ban
[02:18] <CaroliNa-27> voice?
[02:19] < Operador > voice nao tem mais
[02:23] <CaroliNa-27> não tem mais voice pq?
[02:23] <CaroliNa-27> os outros canais tem
[02:24] < Operador > pq o DEUS resolveu de um dia pro otro proibir o voice
[02:25] <CaroliNa-27> haha
[02:25] <CaroliNa-27> pq???
[02:25] <CaroliNa-27> não fazem mal..tem ideia d pq?

[02:25] < Operador > pq ele é deus faz o q ker e nao da satisfaçao nem pergunta se agente gostou
[02:27] <CaroliNa-27> porque você acha que ele acabou com o voive..sua opiniao
[02:27] <CaroliNa-27> e..o founder que você fala é o proprietário?
[02:27] <CaroliNa-27> o dono do canal?
[02:27] < Operador > sim
[02:27] < Operador > nem faço ideia pq o loco acabo ocm o voice
****
[02:55] <CaroliNa-27> vocês decidem regras em grupo ou o founder é que manda mesmo..que cria e tal?
[02:55] < Operador > so ele
[02:55] <CaroliNa-27> poo
[02:56] <CaroliNa-27> vocês não falam com o founder?nao mantem contato:/ ??
[02:56] < Operador > eu nao tenho contato com ele
[02:56] < Operador > ele procura so manter contato com quem ele quer
****

Em se tratando dos Ops do Sexo o poder social não coincide com o poder técnico, como foi identificado no Ajuda. Apesar de ideologicamente a função do operador continuar a mesma dos outros canais - a de administrar ou manter o bom funcionamento do canal, tendo o mesmo como um veículo comunicativo e também como um ambiente de interação social, prezando acima de tudo pelo bem-estar do grupo -, no Sexo ela vai além das dúvidas sobre as regras do canal. Assim, o papel do Op abrange também o esclarecimento dos usuários sobre questões acerca de sexo e da sexualidade. Contudo, verificamos que tal fato se dá mais na teoria do que na prática, já que nem todos os Ops mostram-se acessíveis ou trazem em si o espírito auxiliador que teoricamente é descrito para a função.

O processo de seleção destas *figuras de poder* não procura atender a demanda do canal e nem é severo e, portanto, distinto do Ajuda. O principal fator para avaliação de candidatos a Op é a freqüência no canal, se são apreciadores de sexo e têm popularidade entre os outros usuários (e indicação por conhecimento de outros Ops e masters), para depois seguirem-se questões relacionadas à experiência em IRC (conhecimentos técnicos, tempo de acesso acumulados em anos e quantidade de canais em que já atua simultaneamente na rede, bem como o porte destes - se são grandes ou pequenos).

Entretanto, vemos que apesar de os Ops se disponibilizarem como *assistentes sexuais* do canal, estes não possuem muito tempo de experiência sexual ou nenhuma especialização acadêmica relacionada às questões de sexo. Além disso, não é requerida qualquer qualificação como pré-requisito para se exercer a função: qualquer um pode tornar-se Op[95]. Desse modo, notamos que apesar de o proprietário do canal tentar incutir tal representação ao Op, no intuito de dar credibilidade à função, esta é questionável e, portanto, não se realizam frente aos usuários.

Além de seguir as normas padrão da CMC, ligadas à *ética no IRC* - já destacadas no Ajuda (proibição de *Spams*, *Flood*, etc) - o canal prega normas específicas, que relacionam-se às do convívio social real, que abrangem desde o combate ao preconceito racial, religioso e sexual até o combate à pedofilia e a proibição de menores de 16 anos no Sexo - incentivando os usuários a realizarem denúncias tanto aos administradores do canal (para punição no ambiente virtual) quanto às autoridades civis competentes (para punição no real). Dessa forma, tanto no espaço para conversação coletiva do canal quanto em seu *site* é disponibilizada a seguinte informação automática, executada em períodos de tempo:

"DE ACORDO COM O ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE, LEI 8.069/90 EM SEU ARTIGO 241, PEDOFILIA É CRIME! AJUDE A PROTEGER NOSSAS CRIANÇAS! DENUNCIE!"

****

Assim, notamos que mesmo em meio virtual as pessoas reproduzem comportamentos do real e, assim, usuários *protegidos* pelo anonimato não estão livres de *presenciarem* ou sofrerem constrangimentos sociais ou algum tipo de preconceito. Além disso, na maioria dos casos, apesar de operadores não manterem uma relação íntima de amizade com todos os integrantes de sua equipe, ainda sim estes interagem com operadores de outros canais de IRC, seja por necessidade técnica ou social.

O *site* do Sexo complementa a identidade do canal e suas informações pretendem funcionar como um suporte para a interação, visando incentivar uma familiarização ou maior comprometimento dos usuários entre si e com o ambiente – como estímulo à freqüência constante da audiência ou *fidelização ao canal*, à sociabilidade ou formação de comunidade

[95] Verificamos que a maioria dos Ops em exercício do Sexo é composta por jovens (na faixa-etária dos 17 aos 22 anos).

virtual. A mensagem de boas vindas ao canal (assim como as dicas no canal e os sons emitidos pelo programa de IRC) também atuam como elemento de espacialialidade, para que o usuário sinta-se dentro de um espaço ou ambiente social.

[13:55] *** Você entrou no #sexo
[13:55] *** O tópico é 'SEJA BEM VINDO AO #SEXO. O maior e melhor canal erótico da América latina, duvidas ou sugestões, fale com um de nossos operadores (@NICK), Canal agradece tua visita, volte sempre..!!'
****

Vemos que o *site* funciona como veículo de apoio ao trabalho dos Ops: o de tornar público tanto o objetivo quanto as regras do canal, bem como esclarecer sobre o tipo de punição que será aplicada caso não sejam cumpridas, além de informações sobre sexo. No espaço para conversação coletiva do canal são disponibilizadas dicas de tempos em tempos:

[00:55] <bic> DICA: Já visitou o novo site do canal? não? então visite -> http://sexo.t7ds.com.br
****

No *site* também são disponibilizados dados e as fotos dos usuários que desejam estar cadastrados (além de fotos eróticas e pornográficas), informações gerais sobre a Brasnet e o IRC e um formulário para envio de opiniões pessoais dos usuários, além de artigos sobre questões referentes a sexo e preferências sexuais (doenças sexualmente transmissíveis, disfunções sexuais, masturbação, medicamentos, contos eróticos, piadas, dicionário sexual, seções para heterossexuais, homossexuais, bissexuais, etc).

Contudo, notamos que apesar do esforço do proprietário do Sexo em divulgar o *site* (função que é retransmitida aos seus auxiliares administradores) o número de cadastrados ou de aproximação entre usuários a partir dele é ínfimo se comparado a alta rotatividade no canal. Além disso, percebemos que ocorrem diferentes interpretações do ambiente social, bem como interações entre usuários e performances comunicativas no espaço coletivo diversificadas ou contrárias àquelas almejadas pelos criadores do canal.

Como no Ajuda, os administradores do Sexo também se preocupam em construir uma identidade ou *reputação virtual*. Apesar de inicialmente o fundador do Sexo (*nick* Tr0m)

identificar o canal como *um meio para diversão e interação textual de qualidade no IRC* , ele faz questão de dizer que a identidade deste não se limita a isso.

Atualmente, o Sexo é admisnistrado por Friend (que assumiu o comando desde 1999). Conforme relatado por ele, seu antigo administrador de *nick* Fabulous não costumava se preocupar com o objetivo ou identidade do canal e nem com o cumprimento de regras e punições: *ele liberava tudo 100%,* segundo Friend.

O atual administrador nos esclarece que se preocupa com a ética do canal, no sentido de estabelecer regras e traçar um perfil do ambiente. Assim, o espaço que antes era reconhecido como totalmente permissivo, sofreu uma reformulação, *afim de tratar a interação social com seriedade e mais competência e caracterizá-lo como ambiente erótico e não pornográfico*. Desse modo não é permitido em espaço coletivo qualquer espécie de abuso: palavras ou expressões de baixo calão na conversação (palavrões ou *badwords*) ou em *nicks* (*nicks* ofensivos ou pornográficos - *badnicks*), cores, pedido de fotos, *webcams* ou vídeos. Tais aspectos de controle social são interpretados por alguns usuários como elementos limitadores da interação ou ainda como forma de censura, que transforma os Ops em censores ou ditadores ao invés de administradores.

Assim, *Bots* são configurados de acordo com a vontade e critério do proprietário do Sexo (que lhe atribui um *nick* ou identidade virtual) na intenção de monitorar, localizar as palavras que este julga como proibidas para o canal - que aparecem em forma de *badwords* (caracterizados como leves (punição com *Kick*) ou pesados (punição com *Ban*) e *badnicks* (*Kick ou BAN*) – e aplicar punições específicas. Contudo, os *Bots* não se mostram eficazes, pois muitas vezes o sistema falha, não acompanhando a dinâmica social, não localizando certas palavras ou não sendo capaz de julgar as intenções ou, ainda, expressões que não foram previamente configuradas. Neste ponto é que o papel do Op, orientado para utilizar o bom senso, sempre de acordo com as regras do canal, se torna extremamente necessário.

Contudo, tanto o critério do dono do Sexo quanto dos Ops para o julgamento sobre quais palavras seriam consideradas ofensivas é questionável, contraditório e torna-se confuso algumas vezes durante a observação da movimentação no canal, pois nos perguntamos: afinal, quem está se sentindo ofendido ou desrespeitado é o Op ou os usuários? Por quê uma palavra é proibida e outra não? Por quê este usuário foi punido e o outro não?

O critério base de Friend para proibição de palavras está ligado ao que soa como pornografia para ele, não levando em consideração a percepção do que seja pornográfico para

os outros ou a real utilização do canal pelos usuários. Observamos que usuários são indiferentes aos acontecimentos no espaço para comunicação coletiva do canal: não se manifestam no espaço coletivo para demonstrarem insatisfação ou estarem ofendidos sobre qualquer *nick* ou acontecimento do canal.

Enfim, apesar de todos os Ops serem orientados a aplicarem punições conforme as normas estabelecidas e não por interesses pessoais sabemos que as diferenças de julgamento ou avaliação pessoal podem ocorrer: ou seja, por exemplo, no caso de critérios para diferenciar pornografia do que é erótico ou sensual, o que é considerado bom para uns pode ser péssimo para outros. Talvez seja por esta razão que a função dos Ops do Sexo não abrange punição de *badnicks*, deixando esta responsabilidade à cargo dos masters e *Bots* pré-configurados.

Assim, concluímos que sistemas auxiliadores de administração, como *Bots,* podem falhar ou ser mal configurados, o que prejudica tanto o trabalho dos Ops quanto a construção de identidade do canal. Dessa forma, vemos que os Ops são passíveis de erro, seja por questões individuais de pura falta de concentração na função e de conhecimento e manuseio das ferramentas ou por questões técnicas de monitoração, que repercutem em uma dificuldade de percepção sobre o que ocorre no espaço coletivo do canal. Então, o que pode ser interpretado inicialmente por quem observa o espaço coletivo como impunidade pode também estar relacionado à questão de falha operacional - como a velocidade com que as ações acontecem no espaço coletivo, que muitas vezes dificulta o reconhecimento ou acompanhamento das mesmas pelos Ops e pelo sistema utilizado e, assim, a detecção de infrações e imediata aplicação de punição. Assim, para evitar o fator de dispersão e potencializar o trabalho dos Ops do Sexo à eles não é permitido estarem com ou sem @ em mais de 4 canais simultaneamente.

Os Ops estão autorizados a punir a pedofilia[96] e menores de 16 anos, *Spams,* uso de ASCII[97] e cores - que geralmente recebem a punição máxima por *autokick* ou Ban imediatamente. Além disso também atuam sobre atos de desrespeito, como ofensa ou preconceito, e àqueles que ferem a *ética do IRC,* como: *Floods,* uso de *Capslock, repeat in Line*[98] e *palavrões* ou, ainda, solicitação de troca de fotos e vídeos. Para estes últimos, exceto

[96] Em caso de detecção de pedofilia os Ops reportam informações sobre o usuário para outros Ops do Sexo e de outros canais da rede de IRC, para que Ops estejam atentoss e fiquem previnidos.
[97] São desenhos feitos por caracteres.
[98] É a repetição de frase ocupando várias linhas na mesma mensagem.

badwords e *badnicks*, o processo é primeiro de advertência ao usuário no espaço coletivo do canal e caso este insista no erro é kickado, podendo regressar em seguida. A reincidência ou infração sucessiva, em curto espaço de tempo, leva ao banimento (por minutos, horas ou dias).

Nesse processo de manisfestação pública e familiarização com o contexto, no que se refere às limitações e possibilidades comunicativas dadas - como normas de convivência estipuladas e conhecimento de mecanismos técnicos do IRC e de expressão ou conduta no virtual - usuários são incentivados ou advertidos no próprio espaço coletivo do canal (por meio de métodos coercivos e dicas em mensagens automáticas em um curto período de tempo) a tomarem conhecimento das regras do ambiente antes de iniciarem conversação.

[13:59] <bic> AtençãoVocê está no MAIOR e MELHOR canal erótico da AMÉRICA LATINA, respeite as regras para permanecer nele.Dúvidas? Digite @regras !
****

Em caso de ausência dos *Bots* os Ops assumem a função destes. E, caso haja qualquer dúvida sobre infrações ou punições, Ops devem se reportar aos seus *Masters* responsáveis[99]. A seguir, alguns exemplos de infração no espaço para comunicação coletiva do canal:

Spam:

[18:30] <box_midge> Assista , grave e edite seus programas favoritos em seu computador. Suas novelas, ou filmes da globo, os jogos do seu time do coracao. e mais, muito mais!! MTV, FOX, HBO, HBO2, Cinemax, CinePrive, CartoonNetwork, Fox Kids, e mais 72 canais, inclusive canal com filme porno ao vivo. Copie aqui: tvdegraca.cjb.net
[18:30] *** bic escolheu os modos: +l 409
[18:30] *** box_midge foi kickado por bic ([::: AutoKick Propagandas de Sites :::] sem propagandas aqui! visite -> http://sexo.t7ds.com.br BANIDO Kick nº :::#Ø13969)
***
[14:05] <BlooD_SoW> PASSIVOS DO CANAL SEXO ENTRA NO CANAL PUNHETUDO
[14:05] *** BlooD_SoW foi kickado por chiban (__11,1Propaganda aqui não!!!_)
****

Repeat in Line:

[18:33] <ragetux> alguma traveca no knal? alguma traveca no knal? alguma traveca no knal? alguma traveca no knal? alguma traveca no knal? alguma traveca no knal? alguma traveca no knal? alguma traveca no knal? alguma traveca no knal? alguma traveca no knal? alguma traveca no knal? alguma traveca no knal? alguma traveca no knal? alguma traveca no knal? alguma traveca no knal? alguma traveca no knal?

****

Badnick:

[14:12] *** putinha- foi kickado por bic (_12[_1:_14:_15: _7AutoKick _ Nick Ofensivo _ _15:_14:_1:_12]_ _5não permitimos nicks ofensivos aqui, mude e volte ao canal! _2BA_NI_-DO_ _5Kick nº _14:_15:_15:_1#_4Ø19861_)

***

[14:12] *** muleke_punheteiro_ foi kickado por bic (_12[_1:_14:_15: _7AutoKick _ Nick Ofensivo _ _15:_14:_1:_12]_ _5não permitimos nicks ofensivos aqui, mude e volte ao canal! _2BA_NI_DO_ _5Kick nº _14:_15:_15:_1#_4Ø19864_)

***

[14:09] *** Pau_melosicamente_gostoso foi kickado por bic (_12[_1:_14:_15: _7AutoKick _ Nick Ofensivo _ _15:_14:_1:_12]_ _5não permitimos nicks ofensivos aqui, mude e volte ao canal! _2BA_NI_DO_ _5Kick nº _14:_15:_15:_1#_4Ø19859_)

****

Badwords:

[14:10] <Arr3t4du> algem qer foder???

[14:10] *** Arr3t4du foi kickado por bic (_12[_1:_14:_15: _7AutoKick _ Palavrões _ _15:_14:_1:_12]_ _5não é permitido palavrões no canal, respeite os usuários. _5Kick nº _14:_15:_15:_1#_4Ø19860_)

***

[00:45] <wolve> porra

[00:45] *** wolve foi kickado por bic ([::: AutoKick Palavrões :::] não é permitido palavrões no canal, respeite os usuários. Kick nº :::#Ø12577)

***

[00:45] <Tou_la> algum cara afim de meter numa roda bem apertadinha e levar uma chupada na pica até sair gala?

---

[99] Cada Op fica sobre tutela de um determinado Master.

[00:45] *** Tou_la foi kickado por bic ([::: AutoKick Palavrões :::] não é permitido palavrões no canal, respeite os usuários. Kick nº :::#Ø12576

****

CapsLock:

[18:24] <GatinhO_20> ALGUMA GATA DO INTERIOR DE SAO PAULO |!!!!|

[18:23] <bic> [gatinho_20]: por favor desligue o CAPS LOCK (69%), teclar em letras maiusculas no IRC e sinonimo de GRITAR e isso nao e legal!

[18:24] *** GatinhO_20 foi kickado por bic ([::: AutoKick Caps Lock :::] eu já avisei oque siginifica CAPS LOCK (69%) no IRC... desligue! ou pode ser expulso do #sexo! Kick nº :::#Ø13966)

[18:24] *** GatinhO_20 foi kickado por bic ([::: AutoKick Caps Lock :::] bom eu avisei... você foi banido do #sexo por 60 minutos... quando retornar a ele pense bem como irá teclar, com ou sem CAPS LOCK (69%)! BANIDO Kick nº :::#Ø13967)

****

Pedofilia:

[13:58] <[SEP]Kbcao_Away> tenho 12 anos

[13:58] *** [SEP]Kbcao_Away foi kickado por bic (_12[_1:_14:_15: _7AutoKick _ - Pedofilia _ _15:_14:_1:_12]_ _5pornográfia infantil é crime e você pode ser preso por isso! _2BA_NI_DO_ _5Kick nº _14:_15:_15:_1#_4Ø19853_)

****

Pedido de troca de fotos e vídeos:

[01:34] H35_C_Foto> alguma mulher madura que curta trocar fotos????

[01:35] *** H35_C_Foto foi kickado por bic ([::: AutoKick Pedidos de Fotos :::] #sexo não é canal de fotos/videos. Tente o #SexFiles, digite: /join #SexFiles Kick nº :::#Ø12604)

***

[00:51] <Uerverton> alguem afim de trocar fotos

[00:51] *** Uerverton foi kickado por bic ([::: AutoKick Pedidos de Fotos :::] #sexo não é canal de fotos/videos. Tente o #SexFiles, digite: /join #SexFiles Kick nº :::#Ø12580)

***

[00:47] <DETONADOR-SP> algum cara de sampa a fim de armar uma zona a 3 com uma gata ou bater uma vendo video? pvt me

[00:48] *** DETONADOR-SP foi kickado por bic ([::: AutoKick Pedidos de Fotos :::] #sexo não é canal de fotos/videos. Tente o #SexFiles, digite: /join #SexFiles Kick nº :::#Ø12578)

****

Além disso, os *voices*, que em outros canais fazem parte da dinâmica social do canal, exercendo papel no processo de sociabilidade entre usuários e Ops, denotando certo *status* por estarem localizados logo abaixo dos Ops no campo visual do canal, foram abolidos do Sexo. Tal atitude talvez se deva ao fato relatado por Friend:

[15:00] <Friend> ja se foi a epoca que o IRC era bom
[15:00] <Friend> que os users teclavao por vc e nao por seu status

****

Dentre os planos pro futuro, o administrador relata a pretensão em obter lucro a partir do canal, como é notado na *dica* abaixo – idéia que está surgindo em vários outros grandes canais da Brasnet.

[14:07] <bic> _5Noticias/Novidades do site do canal: _4Está pronta a sessão de publicidade, saiba como anunciar no site e/ou canal. :D _5 acesse -> http://sexo.t7ds.com.br

****

Vemos que através da distinção entre erótico e pornográfico, Friend procura vincular o sexo virtual ao sexo real (interação real e interação virtual), e seu ideal é priorizar ou resgatar a criatividade, a sedução, o romance e os respeito entre os *parceiros* em detrimento da vulgarização do sexo ou da relação sexual, que ele diz ocorrer nos dias de hoje.

[14:56] <Friend> acho que é essa sim, vao atraz do sexo, e com certeza eh diferente de todas as salas, o #SEXO é um canal como outro qq, apenas carrega nas costas um nome erótico e por causa disso, os propios users fazem dele uma sala pornografica
[14:56] <Friend> de qq maneira isso é chato
[14:57] <Friend> pq sexo é tao bom, pq vulgariza-lo, certo?

****

[15:08] <Friend> e eu quero que o canal seja o menos pornografico possivel
[15:08] <Friend> quero que seja erótico

[15:08] <CaroliNa-27> mas..se é #sexo..isso é meio que censura ne?sei la
[15:09] <Friend> é e nao é
[15:09] <Friend> e como disse
[15:09] <Friend> sexo é taao bom! pq torna-lo porgnografico?
[15:09] <CaroliNa-27> mas..se a pessoa entra num canal de #sexo..ja sabe o que pode encontrar
[15:10] <Friend> quando vc está com seu namorado ou ficante... vc prefere que ele saiba usar as palavras, se tornando assim uma coisa envolvente, erotica, ou quer que ele va logo te flando grosseirias, e sendo vulgar?
[15:10] <CaroliNa-27> mas..se acessam o sexo..muita gente gosta desse outro lado
[15:11] <Friend> entendo
[15:11] <Friend> so que pra isso existe o PVT
[15:11] <CaroliNa-27> mas..os nicks..
[15:11] <CaroliNa-27> porque não podem ser explicitos?
[15:12] <Friend> pq naos da administracao nao queremos, principalmente eu
[15:12] <CaroliNa-27> o canal, ou melhor, o espaço coletivo do canal entao..serve pra q?
[15:13] <Friend> pro oq ele oferece
[15:13] <Friend> quem quiser usufruir, do que ele oferece ele ta ai
[15:13] <Friend> caso contrario, nem entre
****

Apesar de os administradores do Sexo incentivarem a sociabilidade no espaço coletivo do canal, através de conversações entre membros da equipe no espaço para conversação coletiva e dicas disponibilizadas (em forma de *Spams autorizados* no canal) - visando uma interação para estabelecimento de amizade, formação de um grupo social coeso ou vínculo dos usuários com o ambiente -, o que vemos é que os freqüentadores praticam uma interação social direcionada exclusivamente para o sexo virtual e de conotação mais pornográfica - que ocorre em particular (PVT) -, o que nomeamos de interação para uma *sociabilidade sexual.* A seguir, alguns exemplos de dicas:

[18:25] <bic> DICA: Dê uma chance para os outros usuários te conhecerem, converse no canal.

***

[14:01] <bic> _5Noticias/Novidades do site do canal: _4 :D Quer ser DJ da rádio do canal #SEXO? então corra e faca sua inscrição. :) _5 acesse -> http://sexo.t7ds.com.br

***

[14:04] <bic> _5Noticias/Novidades do site do canal: _4Inaugurada a nova sessão do site, voltada especialmente para o público gls, com artigos, filmes, livros e muito mais... :) _5 acesse -> http://sexo.t7ds.com.br

***

[14:10] <bic> _5Noticias/Novidades do site do canal: _4 :* Está pronta a sessão de classificados do site, entre cadastre-se e encontre amizades, paqueras, namoros... aproveite!_5 acesse -> http://sexo.t7ds.com.br

***

[13:57] <bic> _5Noticias/Novidades do site do canal: _4Está no ar o cadastro de NewsLetter, cadastre-se e fique por dentro das novidades do site e do canal. o.O _5 acesse -> - http://sexo.t7ds.com.br

***

[13:58] <bic> _5Noticias/Novidades do site do canal: _4Está pronto o sistema de indicar o site para seu amigo, aproveito e indique-o agora! :e _5 acesse -> http://sexo.t7ds.com.br

****

Assim, de tempos em tempos Ops e proprietário(s) iniciam uma conversação no canal, como uma tentativa de interação social para aproximação entre freqüentadores, que parece ser ignorada pelos usuários, não se sustentando por muito tempo no espaço para conversação coletiva, já que não há participação em massa[100]:

[18:34] <BadAna> acorda genti

[18:34] *** bic escolheu os modos: +l 417

[18:34] <BadAna> vamo falar no canal

[18:34] <BadAna> Delegad0 DETONADOR tassi0

[18:34] <BadAna> xCaio colé

[18:34] <xCaio> Delegad0 DETONADOR tassi0 BadAna Boa noite ;)

[100] Estes diálogos apresentam-se desconexos em sua forma original, pois as mensagens são disponibilizadas em meio à outras informações do espaço para comunicação coletiva (como descrição em forma de registro sobre ações públicas ou que informam quem entra e sai do canal). Assim, para melhor identificação e leitura destes como exemplos apresentados foram descartadas as informações adicionais, que não permitiam a apreensão das conversações ou do sentido das mensagens em conjunto.

[18:35] <Picante-Ba> "¼¾»"¼¾»"¼¾»"¼¼»"¼¾»t7DS oie BadAna, Delegad0, DETONADOR, tassi0 :))))) t7DS"¼¾»"¼¾»"¼¼»"¼¾»"¼¾»

***

[00:40] <chiban> ola geral

[00:40] <chiban> boa noite

[00:56] <chiban> STORM_OF_GOD e SainT_SaviN vcs 2 sao os melhores usuarios q ja vi neste canal, dao um exemplo a todos

[00:56] <STORM_OF_GOD> [SainT_SaviN] só falta meu amigo Dj_choraun e Rodriguz sairem desta vida

[00:56] <chiban> ;)

[00:56] <STORM_OF_GOD> hahahahahahahhahahahahhahha

[00:56] <SainT_SaviN> STORM_OF_GOD aeuauehuaheuahe

[00:56] <SainT_SaviN> STORM_OF_GOD ei pow..

***

[00:43] <Friend> boa noite a todos

[00:43] <Friend> espero que todos estajaum bem!

[00:43] <Friend> :P

[00:43] <fireblad> Friend boa :)

[00:43] <chiban> bem?

[00:43] <chiban> nem sei o q é isso

falando com o OP

[00:43] <R_Guerra> td chiban

[00:43] <JUNIOR_USA> chiban: :@

****

Assim, é necessário levarmos em consideração que, no caso da reputação de um espaço coletivo, o reconhecimento sobre a performance dos usuários também é fundamental, pois são eles que atribuem valor ou significado ao espaço, o transformando em ambiente social *como um espaço simbolicamente construído*.

Então, vemos que apesar de o dono do Sexo tentar impor um direcionamento à interação, os usuários realizam práticas e estratégias sócio-comunicativas que descaracterizam o propósito inicial do canal, através do estabelecimento de conversações prioritariamente

privativas em PVT: notamos um interesse individual que não é compartilhado pelo coletivo e a tecnologia adaptada para outros propósitos.

Observamos que os usuários assimilam as regras do ambiente social não pelo desejo de contribuir para o grupo e sim como condição para usufruírem da comunicação como bem quiserem: não é uma questão de se adaptar ao ambiente e sim de adaptá-lo aos seus propósitos. Nesse sentido, usuários criam estratégias comunicativas para burlar regras, ganharem visibilidade no espaço coletivo, promoverem interação no sentido quantitativo e escaparem de punições. Ou seja, utilizam a possibilidade de punição em benefício próprio, como forma de potencializarem ou requisitarem uma interação individual.

Assim, usuários realizam ações não permitidas, deliberadamente: escrevem palavras proibidas de forma errada para não serem *pegos* pelo sistema de monitoração pré-configurado (*badwords*), entram e saem do canal em curto espaço de tempo para serem visualizados no espaço de comunicação coletiva (já que todas as ações são automaticamente visualizadas publicamente nele – o que causa *lag* no canal) ou inicialmente conectam-se com *nicks* proibidos para chamarem atenção e o trocam em seguida para evitar a punição, utilizam sinônimos de palavras não permitidas ou criam variações destas com sentido implícito, etc. Notamos que muitos usuários cometem infrações intencionalmente objetivando destaque, como por exemplo, o uso de *Capslock* (sinônimo de falta de educação, que significa gritar no IRC), pois estão cientes dos procedimentos de punição, onde geralmente há um primeiro aviso, depois o *kick*, o *ban* (quando há reincidência da infração) e *autokick* (lista de usuários reincidentes, que já passaram pelo *ban* e insistem em realizar abuso comunicativo ou comportamental).

Neste ponto é necessário expormos que o objetivo principal dos administradores não é banir definitivamente usuários do canal, pois os canais necessitam de freqüência e audiência para existirem ou serem populares no IRC. Assim, o objetivo das coerções é punir para servir de exemplo à coletividade, atuando para proporcionar a diminuição ou um desencorajamento de infrações e para que quando este usuário regresse ao canal (mesmo que com outro *nick*) esteja ciente das regras sociais, ou melhor, do que não pode fazer. Contudo, a medida parece surtir menos efeito no Sexo do que em outros canais da rede de IRC. Talvez isto se deva ao caráter imediatista e de falta de responsabilidade sobre as informações disponibilizadas e comprometimento com a interação no Sexo, ao uso do espaço coletivo somente para

interesses pessoais ou, ainda, à opção de poder freqüentar outros canais relacionados ao sexo no IRC pelo período em que estejam banidos deste canal.

Percebemos que os usuários do Sexo se baseiam em parâmetros ou informações conhecidas e experiências já vivenciadas no real para se expressarem, no sentido de realizarem uma interação mais próxima daquela realizada face a face. Na maioria dos casos esta interação se realiza através da prática do sexo virtual, o qual é direcionado para estar cada vez mais próximo de um sexo real. O sexo virtual (ou *cybersex*) consiste em uma *mansturbação interativa* em tempo real, onde há uma descrição detalhada, desde aspectos físicos e roupas até ações, ou seja, o que o indivíduo esta fazendo em si mesmo e no que estaria fazendo no outro. Assim, durante a narrativa são criados cenários e situações, que podem ser (re)construídos interativamente entre os parceiros ou que simplesmente aparecem em formato de histórias pré-formuladas para provocar excitação.

[02:50] <GatoSaradoRJ> Imagine voce,fazendo ponto na rua de noite,quando eu apareco com a minha viatura,voce tenta fugir mas te prendo,te coloco em frente ao carro,com as maos algemadas,abro suas pernas e comeco a te revistar,passo minhas maos pelos seus seios,na sua barriga,bunda,desco com as maos pelas suas coxas e subo no meio delas,voce de saia,vou com as minhas maos ate sua xoxota,sinto ela molhadinha,encosto o meu pau duro na sua bunda....continua.

***

[01:16] <garoto-22a-zs> hhhmm....vem...é vc que eu quero...todinha...agora !!! vou te pegar pela cintura...prensar seu corpo contra o meu.....apertando sua bundinhaa....ovindo vc gemendo...hhmm....beijando sua boca com muita vontaddee....aaahh.....vemm.....enquanto esfrego meu pau ...duro....entre suas coxas...deixando vc sentir ele crescendoo...hhhmm...q deliciiiaaa....vem...vc gosta ?^??

***

[00:12] <Leo_caRIOca_> Oi gata, vamos criar uma historinha e fuder bem gostoso??

****

O sexo virtual pressupõe concentração e comprometimento dos dois usuários envolvidos na interação, que se tratam como verdadeiros parceiros sexuais. Por isso, notamos que no Sexo torna-se muito importante a questão da reciprocidade e da empatia entre os dois participantes para que se realize a interação. Tais aspectos relacionam-se tanto com a rapidez

de digitação, de raciocínio e capacidade de se expressar textualmente (em um primeiro momento) quanto com o *lag*, com a sincronicidade e afinidade entre os interlocutores no processo interativo para criação e desenvolvimento de um universo fictício crível satisfatório. É certo que tais fatores estão conectados à habilidade de fantasiar, imaginar e saber promover excitação do outro e de si mesmo e funcionam como elementos de avaliação no processo de seleção de com quem se desejará teclar.

Nesse sentido, podemos dizer que usuários do Sexo estão mais propensos à combinação de várias plataformas interacionais do que usuários de outros canais de IRC, à medida que há uma idealização da interação como plena e interativa na forma do ato sexual virtual – o qual relaciona-se à conjugação de outros recursos comunicativos de forma simultânea, agregados aos dos fornecidos pelo ambiente textual de IRC.

Assim, no intuito de complementação da interação via texto é prática comum e legitimada pelos usuários a requisição de outros meios no próprio espaço coletivo de comunicação do canal (Prática agregada à formulação de *nick* e mensagens no canal): interação por telefone ou *softwares* que agreguem som e imagem - mesmo que isto represente uma substituição da interação textual em progresso ou faça que o Sexo execute a função de mero veículo para busca de parceiros que se relacionarão em outro ambiente social. Vemos que a coexistência dos meios ou ambientes é privilegiada em função da potencialização da interação em todos os níveis possíveis e em detrimento da fidelidade de uso de apenas uma forma de comunicação. Abaixo veremos alguns exemplos que comprovam a legitimação desta prática entre os usuários:

[13:59] <saradoWEBCAMmostraTUDO> ATENÇAO!! sou sarado e tenho WEBCAM!! e gosto de me mostrar! mulheres PVT!!!

***

[13:58] <Ric`s> Sou loiro, olhos azuis esverdeados, corpo normal, definido, branco, levemente bronzeado. Tenho WEB CAM. Mulher com CAM, pvt-me.

***

[13:59] <roludo-foto-msn-int-sp> Alguma gata de sp afim? Tenho cabelos castanho claro, quase loiros, olhos verdes, 1,87m, 80kg, malho sempre e tenho foto....

***

[14:10] <Unbreakable_CAM> _Alguma Garota tem CAM ???

***

[14:00] <Ric`s> Sou loiro, olhos azuis esverdeados, corpo normal, definido, branco, levemente bronzeado. Tenho WEB CAM. Mulher com CAM, pvt-me!

***

[22:03] Leo_quer_merendar> _alguem que transar messenger com voz

***

[14:03] <Mauricio_20ssa> Algum cara hetero quer trocar ideias com outro cara hetero, mas hetero de verdade.Ou alguem que tenha webcam

***

[14:01] <Garottinho> algum garotinho novo ai quer tc e trocar fotos com outro garotinho?

***

<_Homem_cam>, Casado_35_ComFoto, H_troco_foto_pessoal_17, <MaLhAdInHoW[Rj][FoTo]>,Taradinha_louquinha_por_Sexfon, SnooPy_webcam_msn, Safadinho-WEBCAM-RJ, Leo-foto-RJ, _Quero-Garotas_Cam_, Sexo_Por_Tel_Ba, victor_camera, Gordinhu-TEEM-CAM, Unbreakable_CAM, WebCam_Boy_ , Nando_20a_foto, _Loirinhalesb_com_foto_nua

***

[18:06] <H-SexxoFone_Sp> i linda tudo bem...?Gostaria de te fazer um convite posso...?vc num tá afim de fazer um delicoso sexofone comigo?...garanto que vc iria adora...sou um homem muito discreto,atencioso,sou experiente,sigiloso e tenho uma bela voz...vou adorar fazer vc gozar muito...!Posso receber e fazer ligações e estou no interior de são paulo.....!e quem sabe eu naum possa marcar um encontro e te dar prazer na real....???

***

[14:05] <O-Chefe> alguma mulher a fim de papo por telefone eu ligo

***

[02:33] <WebCam_Man> e ai gatinha, eu tenho cam e vc tem? Estou afim de GozaR vendo uma Gatinha. Vc tem cam?

***

[14:06] * Garoto_Tarado _alguma gatinha afim de me olhar pela webcam? pvt me!

***

[14:09] <Academico_23_WEBCAN> Tem Alguma Gatinha com Web Can pra tc no Mensseger

***

[18:22] <maurell> algum kra macho gostoso e viril a fim de sexo via tel? somente sexo po fone...algum macho disponivel aí?

***

[18:27] <Safado_Carioca> alguma mulher afim de conversar no netmeeting ??????????????????????

***

[00:34] <gata_semCamquerVe> algum homem maduro com camera?

***

[18:22] <maurell> algum kra macho gostoso e viril a fim de sexo via tel? somente sexo po fone...algum macho disponivel aí?

***

[18:22] <tiguinhou> algum coroa ativo q curte sacanagem pelo fone??

***

[18:23] <Rapaz_Portugues> Alguma gatinha com cam por aí, pvt me.

***

[18:23] <cara17> nao tem maxos ativos afim d me estourar no fone agora???? tem q ligar no meu celular;;; faço tdinho q mandar trem q ser super rapidooooooooo

***

[00:31] <mauri_cinho> alguma gostosa a fim de sexo fone?

***

[00:33] <Suzi22> algum casal afim de se exibir pelo netmeeting?

***

[00:33] <Marcao29SP> Alguma mulher afim de conversar? Tenho webcam !

***

[00:32] <patricio> alguma mulher com Webcam ou fotos nuas???????????

***

[14:12] <Ric`s> Sou loiro, olhos azuis esverdeados, corpo normal, definido, branco, levemente bronzeado. Tenho WEB CAM. Mulher com CAM, pvt-me.

***

[18:21] <pedro38pe> procuro mulher e casal liberal,tenho webcam no msn!!!

***

[18:21] <GArotu-vira-putinha20> OI. quem quer me dar o p... pra tc putarias ai virt ou tel ??????????????????

***

[18:21] <tiguinhou> algum ativo querendo sacanagem pelo fone??

***

[18:21] <gaucho-sarado> alguma gata de Porto Alegre afim de um ENCONTRO HOJE ? TENHO FSOTOS NU , 18x6 CM ... PVT

***

[18:32] <SaFaD0_na_CaM-ker-Safada> Alguma SAFADA a fim de me ver na cam?? pvt-me

***

[18:32] <Mark_Bi_AC_WebCam> Alguem do Acre a fim de tc? pvt-me

***

[18:33] <Mc-james> Alguma gatinha de Uberlandia afin de um sexfone??????????????????????????????

***

[00:41] <Gato_lindo> aulguma mulher do Parana afim de sexo pro tele eu ligo?

***

[01:42] <_10_inibido> alguma gata quer me escutar gemendo ? se masturbando pelo fone ? aceito a cobrar...

***

[00:41] <PUTAO_G0ST0S0> alguma gata afim de conversar por tel??? PVT-ME

***

[01:33] <Moreno-RJ> Alguma gata curte bater um papo inteligente e sensual pelo fone? Voz de locutor...

***

[00:30] *Broker_* ta afim de trepar gostoso pelo tel? tenho foto do meu pau

***

[00:31] <Adriano_SExofone> alguma mulher a fim de sexo por telefone? eu ligo agora pra qualquer lugar

***

[00:36] <Ricckkyy> alguma gata afim de uma deliciosa aventura por telefone?

***

[00:35] <gata_semCamquerVe> algum homem maduro com camera?

***

[00:36] <KYM__> alguem keres receber fotos muuuuito ousadas e tc cm esse gaucho aki ??

***

[00:36] <Womblat_> alguem com msn e cam?

***

[00:37] <patricio> alguma mulher com Webcam ou fotos nuas???????????

***

[03:08] <H-TESUDO-21CM-FONE> oi gatinha!!! quer me ligar a cobrar agora p a gente fuder e gozar bem gostoso? estou sozinho aki em casa! me liga a cobrar? :*

***

[01:09] <Tesudo_Netmeeting> to cheio de tesão....te agarro pela cintura..beijo sua boca..mmm, mmmm, delicia

***

****

Vemos que no Sexo a foto pessoal exerce função social diferente de outros canais e está relacionada às estratégias de cunho erótico. Assim, tanto a foto como o uso de *webcams* representam fatores de atração essenciais para a interação: são elementos potencializadores significativos, representando uma necessidade social de complemento desta interação calcada em aspectos físicos ao invés de sociais, bem como assimilam papel de barganha para iniciar a conversação (produzindo e facilitando a avaliação e seleção).

Da mesma forma, podemos dizer que a frase *uma imagem vale mais do que mil palavras* se encaixa perfeitamente ao Sexo, pois apesar de a capacidade de expressão textual ser relevante na interação do canal seus usuários parecem dar menos importância aos erros de português, bem como aos aspectos sociais, quanto o fariam em outros canais de IRC. Então, nos é possível afirmar que a interação no Sexo só está completa a partir da prática do sexo virtual, ou que quase sempre ela culmina em sexo (real ou virtual) já que este é um dos principais objetivos de quem freqüenta o canal.

Apesar de a maioria dos usuários utilizarem o Sexo para *sexo casual* (virtual ou real), é certo que nele indivíduos também idealizam uma *interação exclusiva*, como ocorre em outros espaços de IRC, mas através do sexo virtual com um único *parceiro*. Desse modo, a freqüência e sexo virtual satisfatório com determinado parceiro, faz com que este se torne um

parceiro virtual fixo. Então, ligado à expectativa de concentração e comprometimento, é comum que usuários requisitem exclusividade e envolvimento na interação, pedindo que o parceiro abandone o Sexo e os outros canais em que esteja simultaneamente durante o sexo virtual no PVT ou em outra plataforma interacional - afim de driblar o assédio ao parceiro por outros usuários. Entretanto, apesar de tal estratégia limitar a questão da massividade, esta não é garantia de *fidelidade*, pois o parceiro pode conservar outros PVTs abertos simultaneamente.

Por isso é que alguns usuários dão preferência ao sexo por telefone ou com imagem, pois desse modo além de assegurarem o compromisso da outra parte envolvida no *ato sexual* ainda podem comprovar a veracidade do gênero mencionado pelo interlocutor - se este é verdadeiramente homem ou mulher. Além disto, é claro que alguns usuários excitam-se mais com a descrição de ações pela voz do que na digitação.

Podemos considerar dois tipos de utilização do sexo virtual pelos usuários: para obter prazer no tempo real da interação (*masturbação interativa* compartilhada em tempo real) ou solitária (em tempo diferido), esta através da gravação e armazenamento do PVT, como forma de se excitar posteriormente). Ou seja, alguns se masturbam durante a conversação, imaginando-se em uma relação sexual, e outros a utilizam como elemento de excitação futura: os que gostam de excitar e querem ser excitados e os que se excitam somente.

Apesar de observarmos um fator de exibicionismo, através do alto índice visual, pelo uso de *webcams* e troca de fotos, notamos que usuários do Sexo possuem um forte sentido de auto-preservação, preferindo o anonimato e a não exposição. O corpo, ou seja, uma *identidade física*, proposta por características físicas detalhadas, torna-se mais importante do que a *identidade pessoal* de cada usuário. Assim, a interação por câmeras pode ocorrer sem um rosto definido, por exemplo, privilegiando a visualização de partes do corpo e da voz para a excitação. No mesmo sentido, a autenticidade com relação às fotos trocadas é duvidosa, mas usuários convivem bem com esta possibilidade: aceitam limitações e conciliam anonimato e exposição de forma a promoverem uma interação mais real e excitante.

É fato que em IRC usuários *abrem* vários canais e PVTs simultaneamente e, assim, têm a possibilidade de desenvolver diversas conversações. Assim, o envio indiscriminado de PVTs representa mais uma estratégia comunicacional dos usuários, na tentativa de receberem resposta de alguém e, assim, nutrirem a esperança de iniciar uma ou várias conversações.

A partir desta situação, no Sexo não está descartada a possibilidade de envio de mensagens para o interlocutor errado – caracterizado pela digitação da resposta no PVT errado – ou demora no envio de respostas, que pode ser interpretado como não exclusividade ou falta de interesse e comprometimento na interação. Assim sendo, é comum encontrarmos usuários ignorados ou irritados com a demora no recebimento das respostas, os quais exprimem xingamentos no PVT e relatam perda de excitação, que resulta em imediato abandono da conversação. Podemos observar que diferentemente do *lag*, que é causado por fatores técnicos, o atraso no recebimento de mensagens pode ser atribuído à dispersão na interação: usuários lidam com a questão da quantidade versus qualidade na interação.

Atentos à importância da interação mais rápida ou em tempo real para a prática do sexo virtual, administradores disponibilizam instruções para dinamização da conversação[101]:

[01:30] <bic> SPAM: Use um de nossos servidores oficiais e saia do lag, digite agora mesmo: /server irc.manausnet.com.br
****

A partir do Sexo, podemos destacar que o caráter massivo do IRC, o qual se relaciona à quantidade de requisições de PVT recebidos (os quais vão se acumulando na parte inferior da tela), está ligado à formulação ou tipo do *nick*, que manifesta fatores de multiciplidade e fluidez pela prática de exploração comportamental através da troca de gêneros (Kendall;1999, Reid;1991;1994, Rheingold;1994, Turkle; 1996) ou o que alguns autores tratam como fenômeno de *identidades de gênero* (Danet;1996).

Quando o usuário entra em um canal ele deve escolher um *nick* e um gênero (masculino ou feminino). Assim, por meio de testes, através de sucessivas reentradas no Sexo, realizamos a *experimentação de gêneros* e percebemos que as mulheres (ou aqueles que se identificam por *nicks* femininos) são muito mais assediadas ou auxiliadas do que os homens (*nicks* masculinos) ou homossexuais e bissexuais.

Durante este processo de *identidades de gênero*, usuários do Sexo desenvolvem novas categorias identitárias, que não são classificáveis dentro dos gêneros padrão. Podemos dizer que estes são indivíduos que optam pela invisibilidade para a desinibição, que utilizam o *nick* para se apresentarem totalmente anônimos ou para transitarem entre os gêneros: usuários sem

[101] Escolha de conexão aos servidores de IRC menos congestionados no momento.

gênero ou ainda em uma nova forma dual, andrógina ou de transgêneros, caracterizados por *nicks* neutros ou plurais - como exposta por alguns autores.

SuingManaus, <Tesao19[PE]>, <Guest38927> , <FBI_21_> , <lima104>, CaSaL-CA, <Eu_Quero>, KM3e, <I_Will_Survive>, As_FoGoSaS, Gatas_lokas, casal_procura_casal_-ce ;

Angel_in_the_Dark,EuAmoAVidaMaisAMorteMePaquera, SPUTINIK2003 Chiban, HOJE_ES, Arr3t4du, sou_eu, |_|_Link_|_| , Eu_19a, EU_23, SN_DAN_DAN ,pula_fila_da_pula, shapiro33, <_Se7iN_>, shgkebdd, xhfotb, __LuA_E_IrMaO_, <iwfkjdwewqe>, amigas_lesbicas, _100nick, queroporra_m, Pau_melosicamente_gostoso

***

Além disso, questões sobre a reconstrução de identidade e dos *transgêneros* também estão ligadas à possibilidade de os usuários escolherem um determinado gênero somente no momento em que iniciam a conversação, conforme suas necessidades ou adequando-se ao desejo do usuário que requisitou a conversação em PVT. Por isso, é frequênte no Sexo perguntas iniciais como *você é homem ou mulher?*.

Podemos afirmar que a questão da identidade no Sexo corresponde ao desenvolvimento de uma *identidade sexual* ou *reputação sexual*, mas isso vai depender do interesse e freqüência do usuário, que pode ser motivado pelo *sucesso* que fizer com determinado *nick* em um dia específico – que está ligado ao número de conversações estabelecidas, ao assédio que sofrerá no canal ou a necessidade pessoal de sentir-se reconhecido no ambiente social. A reputação no Sexo independe da necessidade de *nick registrado*, como é comum em outros canais. Ou seja, pode-se construir uma *identidade fixa* sem necessidade de registro desse *nick*, pois usuários preocupam-se somente com informações e comportamento no virtual, já que não há encontros coletivos reais do canal.

Percebemos que no sexo, usuários são incitados, através de dicas no canal a obterem uma identidade estável registrada, talvez como forma de se estabelecer um vínculo entre usuários e destes com o ambiente e ainda facilitar a identificação de usuários para aplicar medidas coercivas.

[00:35] <bic> DICA: Registre seu nick, crie sua própria identidade na net. Com seu nick registrado você está impedindo que alguém use seu nick e se passe por você! Como registrar? É fácil, digite: /NickServ register seu-email E ao entrar na net você terá que digitar: /NickServ identify sua-senha para identificar-se e poder assim usar o seu nick. Obs: não esqueça e nem passe sua senha para ninguém! Ela é sua única segurança.
****

Contudo, observamos que em sua maioria os usuários deste canal parecem não interessados em *registro do nick* - o que não quer dizer, necessariamente, que eles não tenham uma *identidade virtual fixa*, pois alguns conectam-se ao Sexo sempre com o mesmo *nick* ou criam variações deste afim de criarem reputação, de serem reconhecidos a cada conexão por antigos *parceiros* e ou de se firmarem como freqüentadores perante os Ops (quando visam a vaga de OP). Contudo, correm o risco de perder tal identidade, já que qualquer usuário pode, então, registrar o *nick* primeiro em seu lugar e preferem conviver com esta possibilidade.

A falta de interesse no *nick registrado* no Sexo se deve ao fator de experimentação de gêneros, ao desejo de não responsabilidade sobre o comportamento na interação no canal ou em PVT, ao não interesse em atribuir continuidade na interação e à necessidade de adequação de um *nick* para outros meios. Ou seja, a escolha do *nick* tem a ver com o aspecto de transição: ao fato de usuários freqüentarem vários canais simultaneamente, os quais podem ser tematicamente diferentes e, assim, possuírem regras sociais específicas. Além disso, usuários também podem não desejar serem reconhecidos, tanto para dificultarem a punição ou para não serem identificados, ou melhor, rotulados como freqüentadores assíduos do Sexo - tanto pelos freqüentadores do Sexo quanto por usuários de outros canais (para fugirem do vínculo com o ambiente e do preconceito de outros usuários) - já que pelo comando de *Whois* no PVT é possível visualizar quais são os outros canais abertos pelo interlocutor no momento da conversação. Por isso, registrados ou não, certos usuários possuem vários *nicks fixos* - formulados para diferentes necessidades, reputações ou situações no Sexo ou em outros espaços de IRC – ou criam *nicks* no momento de cada conexão (para uma única conexão).

Assim, observamos que no Sexo é comum a prática de reconstrução de identidade e troca de *nick* sucessivas durante uma única conexão (que é registrada no espaço para comunicação coletiva do canal), como fazendo parte do processo de interação social deste canal em particular, afim de encontrar um *nick* de maior atração (que obtenha mais sucesso na interação) ou simplesmente pela necessidade de visibilidade através da ação no canal (para

comunicação implícita) ou de transformação e também de circulação entre gêneros ou canais da rede de IRC.

[20:34] ***Safadinho-WEBCAM-RJ agora é Leo-foto-RJ

***

[14:03] *** GAtO_Tes agora é GaTO_TesAO

***

[14:00] *** hercules_ftc agora é pensando_num_nick

***

[18:34] *** _Afim_de_ agora é _gostosa_querendo_outra_

***

[14:02] *** Guest99723 agora é Danadinho___

***

[01:35] *** CaSaL-CA agora é Marcelo_38_Personal

***

[14:02] *** gata agora é Guest100000

***

[14:03] *** Guest100000 agora é xanda

[14:03] *** xanda agora é poetisa

***

[14:03] *** piroumg agora é pirou

***

[00:42] *** Joaquim_Manoel agora é Joaquim_Meladim

***

[00:48] *** pantanero agora é gata_Sex

***

[00:52] *** gato16_com_tes agora é gato16_estoura_rabinhos

***

[00:49] *** Marina-esporrada agora é Bruna-esporrada

***

[00:50] *** Homem23cm_fudendo agora é Homem23cm_Que_Fuder_Gatas

***

[00:41] *** SapoVoador agora é Trunks

[00:41] *** Trunks agora é Trunks22

***

[00:41] *** Gatinha-Doce agora é Cristina—

***

[00:39] *** todo_Melado agora é Soh

***

[13:59] *** Guest99242 agora é universitaria

***

[14:01] *** MarcioMoreno agora é MarcioMoreno-RS

***

[14:30] *** Guest99781 agora é gata

***

[14:02] *** Lu_BI agora é _FiLiPpE

***

[01:28] *** Larissinha agora é Guest239559

***

[13:59] *** Maasai_Warrior agora é MarcioMoreno

***

[00:35] *** bb_safado_cam_ agora é SaradinhoCamRJ_

***

[00:36] *** Lu1d1 agora é picafofa

[00:42] *** picafofa agora é jujuxinha_fogosa

***

[14:04] *** MHARKINHUS agora é MHARKINHUS^cel

[14:04] *** MHARKINHUS^cel agora é MHARKINHUS^tel

***

[00:41] *** GATO_RIQUINHO_oFF agora é PUTAO_G0ST0S0

***

[14:05] *** larga_do_meu agora é chupa_o_meu_pau

***

[14:05] *** _FiLiPpE agora é Lu_BI

***

[14:04] *** [0]Hiro agora é O_HoMeM_QuE_FuMoU_OmO_PrOgReSs

***

[18:34] *** Ninfetinha_l5 agora é Manuzinha_Ninfetinha_l5

***

[18:35] *** CArla_____ agora é CArla_lebica_____

***

[18:34] *** D4N13L_S agora é soy_loko

***

[18:34] *** viaj agora é chupona

***

[18:30] *** A_Tal agora é Monica_Leviski

***

[18:29] *** Leann_Rimes agora é A_Tal

***

[18:27] *** alugo-gato agora é alugue-um-gato

***

[18:30] *** O_Garoto agora é Pirrilika

***

[14:12] *** ||_PiNtUd agora é ||_PiNtUdAo_||

***

[18:21] *** _AmOr_De_MeNinA_ agora é {{{GoSToSiNhA_PoPoZuDa}}}

***

[18:21] *** Marcelo__Querendo`Algo`Real

***

[14:10] *** MACHOsissy agora é MachoDecalcinha

***

****

Visando não descaracterizar o perfil do sexo e atender à demanda social de troca de arquivos eróticos e vídeos, além de diminuir a prática de preconceito entre os usuários para com os *gays* são criados outros canais, com outro perfil e objetivo, que estão relacionados ao Sexo, já que são de propriedade deste: o *#sexfiles,* o *#Lesbians* e o #G. Estes canais surgiram inicialmente como subcanais do Sexo e que agora se firmam como canais de fato: que já

possuem público certo, obtendo grande acesso ou procura na rede Brasnet de IRC. Assim, o Sexo realiza *Spams autorizados* no espaço para comunicação coletiva do canal, através de dicas automáticas, para a promoção destes. Além disso é relevante lembrar que usuários os utilizam como complemento na interação do Sexo - assim como outros canais de temática sexual, tal como o #sexogrupal -, pois usuários geralmente interagem em vários canais simultaneamente.

[00:38] <bic> SPAM: Procura fotos pornográficas? Com certeza você não encontrará aqui no #SEXO! para isso, à equipe do canal criou o #SexFiles, lá você encontrará milhares de fotos/vídeos e muito mais!... digite: /join #SexFiles para entrar no canal.

***

[18:30] <bic> SPAM: Se você é homem e curte outros homens, conheça a nova sala de bate papo destinada a vocês, digite: /join #G você vai gostar!

****

É interessante ressaltar que apesar de possuir regras de convivência influenciada por aspectos do real e de coibir a pedofilia o canal não interfere sobre muitos comportamentos e práticas consideradas desviantes na sociedade, como observamos abaixo:

[00:36] <PapaiTarado> quem vai ser minha filhinha?

***

[14:36] <incestoso> adoro ninfetinha

***

[14:02] <escrava_les_ker_sadica> alguma dominadora sadica?

***

[14:02] <pablope> procuro casal liberal!!!

***

[13:58] <H-RJ> alguma mulher aqui gosta de colocar o dedo na bunda do parceiro na hora do sexo?

***

[00:45] <KM3e> algum pai cafajeste ai tem filha novinha e ta afim de comer pvt

***

[00:37] <L43H> algum irmao ai tem irma novinha e ta afim de tentar comer? pvt

[00:32] <The__Watcher> Alguem aqui curte sexo com animais???

***

[00:45] <ANDRE_22_> alguem aqui come a mae? pvt-m

[00:45] <ANDRE_22_> ALGUMA MULHER AQUI ja fez incesto? PVT_ME

***

[00:43] <_Yess> alguem q curta Travestis???????

***

[00:37] <EsporradorRJ> alguma mulher curte levar esporrada na cara ou tem a fantasia de levar esporrada na cara de dois ou mais homens e ficar toda melada?

***

[01:35] <The__Watcher> Alguem aqui curte sexo em familia???

***

[01:35] <The__Watcher> Alguem aqui curte sexo a tres???

***

[13:59] <yannoo> alguem tem tara por calcinhas, biquinis e sandalinhas de meninas?

***

[01:42] <escravo_curte_feminizacao> alguma gata curte escravos submissos???????????????

***

[00:42] <meiosozinho> alguma gata gravida ou gordinha

****

Aqui cabe destacar a importância da invisibilidade proporcionada pela ausência do corpo físico, já ressaltada anteriormente. É fato que alguns usuários sentem-se *protegidos* e, assim, expressam-se mais livremente do que o fariam em interações face-a-face, tornando-se parceiros íntimos mais rapidamente do que em uma situação de interação tradicional.

O corpo está ligado a nossa experiência sensual e sensorial do mundo, sinais não verbais que podem se tornar sinais ou marcas sociais pessoais (Goffman;1996). Segundo Donath (1999,1996), essa *experiência física* acompanha todo o nosso processo de comunicação ou interação com o mundo: o corpo emite reações, se manifesta e influencia ou complementa a percepção ou comunicação entre indivíduos (como interpretamos ou avaliamos o outro). Assim, é pelo corpo que percebemos os outros e a nós mesmos. Além disso, ainda podemos obter informações sobre o outro antes de realizar a comunicação.

Assim, é certo que nós atuamos no mundo físico através do corpo, de nossa experiência corpórea, e que gênero e sexo são inseparáveis. Através da análise do Sexo vemos que no virtual isso não é diferente, já que nas interações são descritas sensações e há auto-representação, com discursos sobre o corpo masculino e feminino. Contudo, através das *identidades de gênero* observamos novas formas de representação do eu e, assim, novas formas de contemplar a identidade (que vão além do discurso de gênero tradicional) e a sexualidade.

Então, mesmo estando em contato com o outro por texto o corpo está presente na interação de alguma forma, considerando o corpo no virtual como uma construção social e discursiva. Assim, o senso de materialidade é proveniente de nossa consciência e não mais de nossas impressões físicas ou sensuais. E, apesar de perdermos sinais visuais e culturais importantes na interação do ciberespaço, com controle maior de sinais emitidos (sobre sinais deliberados e subconscientes), mantemos uma percepção construída do corpo e desenvolvemos outras formas de avaliação do outro virtual de acordo com as estratégias comunicativas de cada ambiente gráfico – já que sinais sociais podem transcender o ambiente desmaterializado, segundo Donath (1996).

Sabemos que o corpo na CMC de um meio baseado em texto é representado como uma *reconstrução textual* e os sinais corpóreos ou físicos visíveis de uma interação face-a-face são reproduzidos ou substituídos (de uma forma limitada) por uma linguagem padronizada, que inclui símbolos (como os *emoticons*) e muitas vezes é complementada por imagens e sons. Vemos que o processo de auto-construção do indivíduo no Sexo acontece essencialmente com a finalidade de excitar e seduzir o outro, o que pode se tornar uma tarefa árdua em um meio interativo essencialmente textual.

Sendo assim, através do Sexo notamos a percepção da conexão entre o real e o virtual no processo descritivo e a interação neste canal traz em si a necessidade de apreensão de linguagem, códigos ou significados sociais, não só do ciberespaço em geral como do contexto específico em que se está inserido, e a combinação ou interrelação destes aspectos virtuais com sinais e vivências reais.

Podemos dizer que como em outros ambientes do ciberespaço, usuários de IRC também acumulam experiências conversacionais virtuais, mas especialmente no Sexo se especializam em uma espécie de *sedução do outro* por meio de palavras, trocando e acumulando o que nomeamos de *experiências sexuais virtuais* (não descartando as reais).

Dessa forma, a estratégia interacional, ou melhor, comunicativa no Sexo está relacionada ao *conhecimento ou habilidade de linguagem* e ao conhecimento do ambiente social e gráfico e das estratégias comunicativas específicas do mesmo, já que a autopromoção é primordial em interações no Sexo. Ela aparece na forma de *nicks* criativos ou para criar *personagens* atraentes, através da auto-representação ou apresentação do *eu idealizado* (Turkle;1996), ou seja, de projeções ou descrição detalhada de si mesmo – ocultando ou exaltando características físicas ou qualidades (na maioria sexuais)-, que mais parece uma *propaganda pessoal*, no espaço coletivo do canal ou em mensagens automáticas privativas. Portanto, usuários também a utilizam como um elemento para *atração* e *sedução do outro* para o processo de iniciação da conversação (função social de *chamamento* para requisições de PVT).

Como observado por Turkle (1996) nos Muds, notamos que no IRC o indivíduo pode separar identidade virtual da identidade real - como se criasse um personagem e só vivesse essas experiências no virtual - ou representar a si mesmo mas com outro nome, reproduzindo aspectos de sua personalidade que não são visíveis no real, aproveitando situações do *on-line* como um elemento *produtor de subjetividade*, acumulando tais experiências e trabalhando-as no real a favor de si mesmo. Ou seja, através do canal de IRC alguns usuários desenvolvem estratégias construtivas: trabalham dificuldades, conflitos pessoais e aproveitam estas experiências no sentido de aprendizado e crescimento psicológico, exercitando novos comportamentos do virtual no real e vice-versa. Contudo tal aproveitamento dependerá do propósito e da habilidade do usuário.

O Sexo abriga usuários de diversas localidades do Brasil e com as mais diferentes opções ou fantasias sexuais. Assim, talvez a questão da distância aliada à preocupação com a não exposição pelos usuários possam nos ajudar a explicar o por quê de o canal não promover encontros coletivos reais (denominados de ircontros).

Contudo, observamos o fenômeno de territorialização no canal, que está ligado diretamente ao aspecto financeiro de cada usuário na busca por encontros individuais reais ou complementação desta comunicação ausente de corpo físico para uma interação mais excitante, íntima ou mais próxima de um contato real. Assim, percebemos que os usuários estão cientes da heterogeneidade do ambiente e imediatamente direcionam a interação para outros com características físicas ou comportamentais que se deseja ou, ainda, que estejam na

mesma localidade que ele - afim de abrandarem gastos com locomoção e telefonia e favorecerem a interação de acordo com seus propósitos: para sexo real ou virtual.

Assim, com o intuito de dinamizar ou potencializar a interação o ideal é que um *nick* ou uma *mensagem de apresentação* para auto-promoção acumule várias informações. Talvez por isso tais mensagens sejam conhecidas entre os participantes como *classificados*, porque podem fornecer desde o objetivo da interação e preferências sexuais até qualidades do usuário. Dessa forma, percebemos que o espaço para comunicação coletiva do canal é utilizado não para conversação mas para interação social em forma unilateral, via postagem de *mensagens de classificados*[102], funcionando como um verdadeiro *out-door* ou mural eletrônico dinâmico. Então, com relação ao tipo de abordagem, enquanto em outros espaços de IRC as perguntas iniciais são *De onde tecla? Quantos anos?O que você faz?* no Sexo as perguntas para iniciar conversação são as mais inusitadas e criativas, indo desde as mais simples até as mais agressivas – atendendo aos vários gostos ou práticas sexuais. A seguir alguns exemplos de classificados, abordagens e *nicks*, além de o abservarmos também o processo de territorialização já descrito acima:

***

[00:42] <JUDOCA-SARADO> bco, bronzeado, pernas grossas, bunda maneira, marca d sungão, cabs cast esc lisos, 175, 71 kg, 19 cm, n afem e n curto homens

***

[00:43] <Moreno_safadinhoo> Sou moreno, alto, 1,80, corpo atlético, aprocimadamente 20 cm

***

[13:58] <Rafael_16a_18cm> Estou afim de garotos de 14 a 17 anos de idade que seja muito gato, musculoso tipo do peitoral grande e bem malhado e estufado, braços grossos, e que seja muito gato. Alguém aqui com essa descrição?

***

[01:28] <NEGRO_PASSIVO_RJ> Ae, algum cara maneiro, do Rio de Janeiro, a fim de trocar uma idéia e ver o que rola? Curto bissexuais e caras com namorada

***

[14:03] <GatodoSurf19> Algum cara no RJ a fim de muita sacanagem com outro tbm do RJ de 19a, corpo gostoso, 1.70m,55 kg, cab/olhos cast, rosto bonito, safado pra cacete?

***

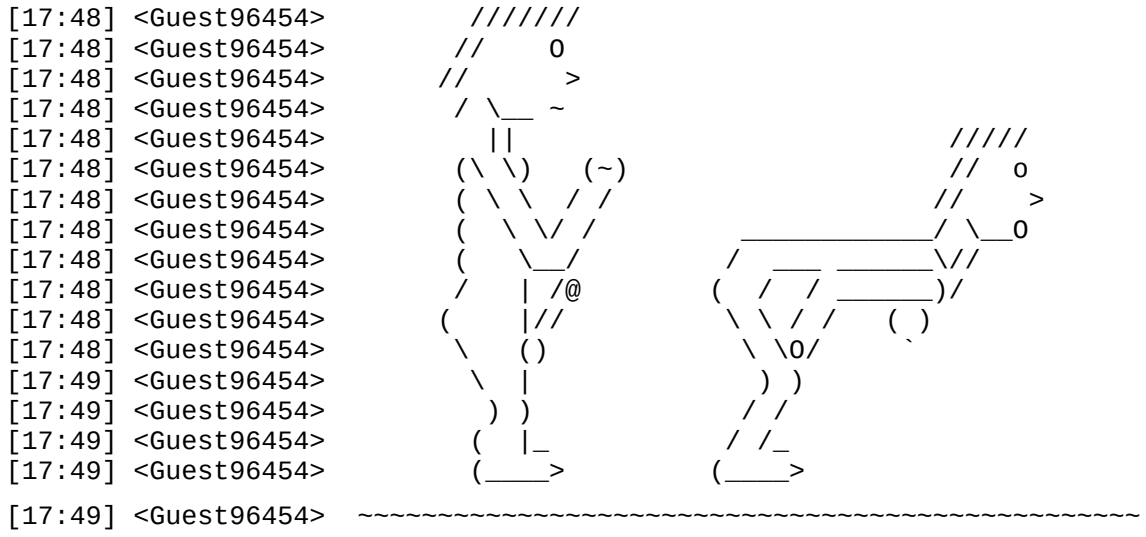
[00:52] <TESAO-LOUCO> Sou homem. Procuro caras que estejam com um tesão louco neste exato momento. Mas por favor, só quem realmente estiver muito a fim. Nada de perguntinhas idiotas: de onde? o qur procura? quantos anos? etc

***

- [01:40] <TARADO_NOTURNO> Alguma mulher que goste de ver homens masturbando-se/ejaculando ou que gostem de masturbar homens. Ou que gostem de ir a cinemas para ser encoxada ou acariciada, ou que goste de ser encoxada em onibus e metros lotados???

***

Arte ASCII:



***

[14:01] <Andy-BI_RJ> Algum cara do Rio (até 25a) que seja ATIVO e queira ser chupado por outro cara? Tenho local em Copacabana

***

[01:39] <TotalPleasure> Algum macho safado e ativo a fim de outro cara?

***

[01:43] <BCE> alguma mulher de OLINDA/RECIFE a fim de dois caras ?

***

[00:53] <AlTo-Forte-LiNdo||PE||> Algum teen com a voz bem fina ou afeminada?

***

[00:49] <gui_sub> Alguma mulher curte meter o dedo em homem ?

---

[102] As respostas a estas mensagens disponibilizadas no espaço coletivo ocorrem sempre em PVT.

***

[00:41] <Womblat_> alguem com MSN e CAM pra uma punheta gostosa a dois?

***

[00:37] <Bob_MT> Algum cara bem macho quer teclar?

***

[00:36] <H_NINFOMANIACO> Alguma MULHER aqui gosta e aguenta levar na bunda por bastante tempo seguido? tipo 40 minutos levando direto?

***

[00:35] <Junior_rg> algum cara de rio grande - RS?

***

[00:37] <jovem-20-jp> alguem de jooa pessoa

***

[00:36] <SPIDER_BVG_PE> alguem de boa viagem recife a fim de curtir na real agora?

***

[00:35] <Rob_bin> Algum ATIVO a fim de tc ou quem sabe algo mais? pvt me :o)

***

[00:36] <Mark_Bi_AC_WebCam> Alguem do Acre a fim de tc? pvt-me

***

[00:30] <passivo_ssa> Algum boy de Salvador, com local pra transda,a fim de um passivo fofinho e experiente. pvt-me

***

[00:40] <safadinho-19> Algum cara ai topa FONE? EU LIGO... ptv-me agora********

***

[00:41] <H_Londrina> algum macho bem dotado que curta outro macho?

***

[00:43] <Garoto_tocando_uma> alguem quer me punhetaer???????????????????????

***

[01:42] <Marcel_PE> Algum punheteiro de Recife afim de bater um papo ???

***

[18:29] <Pablo-23_DF> Alguma Mulher de Brasilia? . . . .Alguma Mulher de Brasilia? . . . .Alguma Mulher de Brasilia? . . . .Alguma Mulher de Brasilia? . . . .

***

[18:33] <experimentador> alguém de RECIFE tá a fim de tc?

***

[18:33] <Kadu_DF> Algum hetero, que esteja a toa, a fim de papo?

***

[18:33] <Moreno-22> Alguma mulher de sampa ou Santos???

***

[18:30] <MARIDO_VOYUER_BH> Algum macho entre 35 e 45 que curta casais???

***

[18:31] <HomemCasado33-RJ> algum homem quer teclar com outro? sem marcar encontro, so teclar

***

[01:27] *** Quits: RasgaRaboRio (~EuMim@XbYzBZS3b3c.200.167.48.O)

***

[01:28] *** Joins: Dotadao1 (~admdd@UgN7pciGBQk.200.216.233.O)

***

[18:31] *** Joins: Xaninha_Molhada_e_Depilada

***

[18:25] <machoDcalcinhaPOA> e?? nada???

***

[18:21] * _Adoro_Turbinadas_ ! Alguma peituda de seios fartos ou amamentando ou de mamilos grandões querendo dar de mamar???

***

[18:21] <novato_quer_professorA> Tenho 18 anos, procuro mulheres mais velhas

***

[18:27] <PHaeLL> alguma mulher de fortaleza??????????

***

[18:28] <ventilador> alguma gata de salvador?

***

[18:27] <JoaoPaulo__> alguma de Rondônia?

***

[18:34] <Lucas_ms> Algum kra de Campo Grande-ms a fim de teclarou algo real.. pvt-me

***

[14:06] <H_tadeu> alguema M aki kurt cara de p@u pequeno?? ptv-me

***

[14:06] <Kei-kun____> tô procurando uma garota legal d 16 anos pa tc, ou algo +,. Alguém d Goiania c candidata??

***

[14:00] <PlayboyCE> _Algum cara Hetero de FORTAL até 19anos a fim de um casal?

***

[13:59] <GATO-SOLT-BH-21> alguma mulher de belo horizonte ??

***

[01:00] <casadatimida> algum Homem/Dominador/Carinhoso q goste de fantasiar com historinhas

***

[01:30] <patricio> Alguma garota que faça programas em sp???? (se vc que eh mulher e nao faz, faz um program soh pra mim, eu pago) pvt me

***

[14:00] <eScRaVyNhA> procuro um cara que adore humilhar, xingar e mandar a menina a fazer td que quer ... pvt-me (tenha um nick atraente) fale o q pretende fazer
[14:07] <eScRaVyNhA> procuro um cara que adore mandar a menina a fazer td que quer... (td mas naum algo ridiculo por favor)

***

[13:59] <Abel_RJ> Algum garotão do Rio (não curto gayzinhos) querendo ganhar uma boa chupada dentro de uma hidromassagem e R$50,00 ? Lance discreto e seguro

***

[14:01] <romeu-sem_julieta> alguem quer fazer sexo a tarde

***

[14:02] <MaLhAdInHoW[Rj][FoTo]> alguma gatinha visa tc com ulguem q tenha rola de 23 cms PVT_ME!

***

[14:02] <ODemolidor> alguem sabe um bom site porno?

***

[14:10] <GatiNHO_SELVAGEM_MANuENSE> alguma mulher me ensina a fazer uma mulher GOzar..!!!!!!!!11111 alguma mulher me ensina a fazer uam mulher gozar na vida real

***

[00:48] <Manni_Rennt> Algum TEEN a fim de papo com um CARA??????????????????????????????????

***

[13:57] <GaRanhAo_AmZonense> sou de ----->MANAUS<------ manaus manaus manaus algguma mulher daqui de manaus?

***

[13:56] <LUST> Algum homem querendo tirar a sunga aqui em Boa Viagem?????????????????/ Recife

***

[13:56] <H-RJ> alguma mulher aqui curte fio terra? me mande uma mensagem reservada

***

[02:38] <[ss]> quer um cara que adoraria ter uma namorada puta q desse p/ todo mundo ?

***

[01:37] <_BooN_> estou oferecendo emprego a garotas acima de 18 anos. se estiver interessada, responda essa mensagem

***

[00:32] <O-Carioca> Procuro um cara macho, gostoso, sarado ou definido, ativo ou versátil que tenha foto. To afim de marcar real amanhã. Tem q ser do RJ. Alguém com essas características? Dispenso curiosos ou interessados em virtual.

***

[00:32] <FELIPE_28_JPA_RJ> Algum cara nada (Afeminado) super (discreto) daqui do Rio, a fim de trocar uma idéia maduro?

***

[01:41] <Alex-RJ||> Algum garoto ou garota que curta garoto de calcinha e vestido de garota, pvt-me !

***

[14:03] <neto-19> alguem a fim de falar sobre putaria, sacanagem, punheta com outro cara????

***

[00:41] <Ale_NEGAO> que tal uma boate lotada, vc dançando com as suas amigas, eu me aproveito da pista cheia e esfrego o pau na sua bundinha...o que faz?

***

[20:09] <{Nasdaq}> me fala da sua linda bunda
[20:09] <{Nasdaq}> lisa
[20:09] <{Nasdaq}> e macia

***

[01:46] <__PESQUISA___> Oi. tenho 14 anos e queria fazer uma pergunta....oq vc acha de um penis mais ou menos do tamanho de uma caneta Bic? (bem mais grosso é claro...pequeno, medio ou grande?

***

[00:32] <||Surfista||> como é sua bundinha?

***

[01:23] <^FeLLiPe> oie... gosta de usar calcinhas bem pequenas, pra entrar no bumbum?

***

[20:04] <_GoSToSo> aFiM De BaTeR uM PaPo BeM SeXY e GoSToSo?? TeNHo FoTo

***

[02:22] <_naturista_> _12,00OIII...quer tc com um moreninho,surfistinha,gatinho,saradinho,com foto e carioca...ta afim ???!!!!!

***

[15:54] <|o_solitario_da_net|-NIT> alguma putinha bem gostosa a fim de ficar toda molhadinha, toda meladinha e gozar bem gostoso comigo?

***

[15:27] <_P_I_M_P_> oi...vc engole??

***

[16:55] <_Pilatos_> gosta de fotos de membro masculino do seu interresse?

***

[01:11] <[[enquete]]> O que vc faria se estivesse numa festa e percebesse que um dos seus peitinhos saiu pra fora da blusa e tá todo mundo vendo???

***

[02:33] <DEUSDOPRAZER> afim de ter muito prazer agora????

***

[14:13] <[Neo]> Oi, sou da tijuca, tenho 25 anos, sou formado em educação física, faço faculdade de fisioterapia, sou branco, cabelos lisos, olhos verdes, 1,78m, 81kg bem distribuídos devido a musculação, tenho foto e ICQ, agora que sabe um pouco sobre mim, permita que saiba um pouco sobre vc?

***

[18:52] <[-RENATO--> kero meu pau d 18 cm na tua xoxotinha molhadinha....vc deixa?!?

***

[19:05] <]-FoNeX-[Solteiro]> oi quer tirar minha virgendade?

***

[00:42] <Marcelo_38_Personal> amigos,tenho um casal amigo em SP que gostaria de um cara bem dotado agora,alguém que tenha foto. Proposta REAL

[00:45] <Marcelo_38_Personal> PPROPOSTA REAL>>>algum cara de SP que queira se encontrar com um casal hoje?????sem homo

[00:47] <Marcelo_38_Personal> não acredito!!!!!!!! tem um casal amigo procurando um cara em SP para traçar a mulher dele e ninguém quer?????

***

[00:47] <HC-137> chupa meu pau!!!!!

***

[01:36] <teen_atras_de_vc> estow atrás de vcs garotas!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! se enconstem mais

***

[01:17] <Passivo-Q-Bem_DoTaDo19aRJ> Algum Muleke do rio bem dotado afim de

***

[01:34] <BRUNNO-RJ> alquem do rio de janeiro querendo conversar gostoso rio de janeiro

***

[00:37] <lima104> oi algum gatinho tem CAM afim de se exibir pra mi na CAM tenho 17a

***

[01:34] <KLEBER--COM--WEB--CAM> alguma gatinha safadinha q tenha web cam esta afim de algo exitante??? tenho cam

****

[13:57] *** Quits: Muito_Doido_Sem_Cueca_PE

***

[00:47] *** Joins: roladura (bjupx@gIjGt45q5kA.200.151.211.O)

***

[00:48] *** Joins: Super_Pedreiro__Marceneiro_Man (a@dsJBkapcgzg.200.215.66.O)

***

[01:36] *** Joins: Marcus_avantajado_RJ (aurbf@OKe82a5v3lE.200.165.180.O)

***

[01:36] *** Joins: Bom_de_Cama (Gostoso@CCWZ9oGHWmw.200.157.104.O)

***

[00:38] *** Joins: Marcelo16cm_quer_real (dEmOmAn@fcooaCCAi6c.172.204.98.O)

***

[00:39] *** Joins: escravo_curte_feminizacao (t7DS@QC5MZ7xoQqI.200.181.219.O)

***

[13:59] *** Joins: Danadinha_16anos (mkigu@GeESDlXSIiU.200.151.142.O)

***

[13:59] *** Quits: Lorinha_Safada (Staff@smbiHPs94cY.200.255.1.O)

***

[01:34] *** Joins: Lesbika_anal (asdf@zHFx5T0ymoI.200.151.157.O)

***

[00:56] *** Joins: Mulher_Ke_gata (SurfMax@1lEBbUtzTow.200.138.16.O)

***

[00:53] *** Joins: gatinha_quer_xana (t7DS@jtwuWyvzUJo.172.204.66.O)

***

[00:48] *** Joins: bianca_lesb (atfzb@d7G4dV3wSkg.200.216.85.O)

***

[00:35] *** Joins: surfista_sarado_pelado (~bnvjv@2FaihowDc3A.200.219.183.O)

***

[00:37] *** Quits: gataraspadinhaLesb (FullT@HhGOAtv75Rc.200.165.95.O) (Quit:)

***

[18:29] *** Parts: KbRaSaFaDu_21 (t7DS@kSZ0k1MtDMg.200.147.52.O)

***

[18:29] *** Quits: nando19bi (hjk@SuIvUnMAjUA.200.175.183.O)

***

[18:29] *** Parts: MusculosoMandao- (~USERID@fxl1mhVk1k7.200.222.244.O)

***

[18:24] *** Joins: DeSunga (QueroUmaNa@QPysxdYTIKU.200.151.28.O)

***

[14:11] *** Quits: GoStOsA_No_cIo (bofmh@GOfGiba2njE.200.151.185.O)

***

[18:20] *** Parts: menininho_17a_quer_titias (xc@78AWA5knHyg.200.193.211.O)

***

[18:27] *** Joins: rafa_forte_bonito (t7DS@aeStQjrB4sE.200.151.210.O)

***

[14:08] *** Joins: Moreno-25 (~Staff@2RHMsn1SJjc.200.141.224.O)

***

[14:09] *** Quits: Janainabumbum (aiocb@AUIuQGWayqE.200.146.23.O)

***

[14:08] *** Joins: FabioLindo (galalau@CVPH5pMIpUA.200.222.205.O)

***

[14:08] *** Quits: menina_bonita (akydk@2Mgjc7TkFYM.200.147.19.O)

***

[13:59] *** Joins: CASADO_26cm (aaaaaaaaaa@s7w1nDmHkSA.200.253.226.O)

***

[13:59]***Joins:JUlio-se-masturbando-devagar (opaa@7zNmV7r1rS2.200.100.188.O)

***

[14:10] *** Parts: escravoBI (t7DS@Jd0WqGIsSmc.201.4.230.O)

***

[14:10] *** Joins: Gata_de_bikinne (~2000@MBpu7NUDNCE.200.217.13.O)

***

[14:11] *** Quits: Engenheiro34RJ (TUCUPI58@rBaWHuasOVA.200.157.205.O) (Quit:)

***

[13:57] *** Quits: LOUCO-POR-TRAVESTI (Bond@tw1goBJ1oHg.200.149.107.O) (Ping

****

Assim, constatamos que em um primeiro momento a interação social no Sexo pode estar mais direcionada do que em outros canais porque na maioria das vezes o usuário tem mais facilidade em selecionar ou encontrar quem ou o que se quer pelo *nick* (que agrega diversas informações ao mesmo tempo) e, assim, descarta quem não o interessa sem necessidade de iniciar a conversação. Contudo, a continuidade da interação depende essencialmente da habilidade de linguagem e de representação do usuário.

Da mesma forma vemos que a linguagem exerce relevante função no desenvolvimento do sexo virtual, aliada à capacidade de imaginação e criatividade, para criar ou reproduzir em palavras ações e cenários ligados à excitação do outro para o *ato sexual virtual*. Contudo, é relevante ressaltar que o fator de promoção também pode surgir em forma comercial: para tentativa de divulgação de *sites* ou de outros canais da rede (o que é terminantemente proibido em espaços de IRC)[103] .

Dessa forma, notamos que tal prática interacional, leva muitas vezes o usuário ao aperfeiçoamento do discurso virtual, que está diretamente ligado à construção (ou prática de identidade) e à performance comunicativa de cada indivíduo.

Pelo fato da assiduidade e possibilidade de parceiro sexual fixo não descartamos no Sexo a possibilidade de desenvolvimento de uma intimidade ou laços de amizade entre usuários (com encontros reais ou não), com troca de informações pessoais reais no futuro. Todavia, isto não ocorre com tanta freqüência já que não é o objetivo principal dos freqüentadores do canal.

Podemos concluir que formam-se vínculos socais fracos entre usuários e destes com o ambiente e a maioria dos freqüentadores desconhecem o perfil estabelecido para o canal, utilizando o espaço somente a partir de suas necessidades e interesses pessoais e, portanto, sem preocupação com o coletivo. Então, observamos uma falta de interesse dos usuários em estabelecer qualquer compromisso com a sociabilidade no ambiente, ou pelo menos com o tipo de sociabilidade pré-estipulada pelo dono do canal Sexo, já que o espaço apresenta forte aspecto ficcional e sensorial, contribuindo para exploração comportamental e o anonimato.

4.6 - O Canal Barra

[103] Sendo reconhecida como informação não solicitada, tanto em mensagens em espaço comunicativo coletivo quanto em privativas (PVT). Assim, os usuários são imediatamente punidos, com *Kick* ou *Ban*.

O canal Barra foi criado em 1996, e portanto, está relacionado dentre os canais mais antigos da rede Brasnet de IRC. De início podemos dizer que o Barra representa um canal de localidade, que almeja transpor para o IRC, como espaço social no ciberespaço, o bairro da Barra da Tijuca, localizado na zona oeste do Rio de janeiro.

Nesse sentido, podemos percebê-lo como um *subcanal* do canal Rio, que é tão antigo quanto, mas que é considerado um dos mais populares do IRC. Talvez a notoriedade e o maior acesso ao Rio, o identificando como um *canal grande* na rede Brasnet, se deva ao aspecto facilitador de acesso relacionado ao fato deste representar um Estado brasileiro de grande significado social e territorial frente aos outros estados, em comparação com o Barra, que por ter sua localidade mais conhecida somente entre os moradores do Rio de Janeiro em geral acumula menor número de freqüentadores, estando na categoria de *canal pequeno* dentro do IRC.

Como vários outros canais que retratam uma localidade no IRC o Barra teve como projeto inicial identificar um certo território geográfico e grupo social no ciberespaço. Assim, o canal surgiu da iniciativa de um determinado grupo de moradores do próprio bairro, que sentiram uma necessidade de maior limitação espacial e diferenciação no *on-line* frente ao canal Rio e seus usuários, afim de criarem um espaço social de interação próprio e se verem representados como grupo coeso através de uma identidade virtual reconhecida no IRC.

Desse modo, seus criadores tiveram o intuito de promover uma potencialização do processo de interação social, estimulando e priorizando o sentimento comunitário, não só no *on-line* como no *off-line* , além de ativar a agregação por afinidade, pensando nos moradores deste bairro que utilizam o IRC - os quais mesmo estando próximos geograficamente falando, compartilhando de um mesmo espaço e aspectos sociais no sentido de uma comunidade tradicional, muitas vezes não se conhecem pessoalmente, não trocam idéias ou não criam laços sociais significativos.

Da mesma forma que percebemos o projeto original do Barra como um tentativa de territorialização, para servir exclusivamente como *ponto de encontro da comunidade da Barra da Tijuca*, vemos que isso ocorre igualmente no Rio – que possui abrangência no acesso por usuários de todo os outros Estados federativos -, este acumula caráter heterogêneo quanto a seus freqüentadores, pois estes residem em outros bairros do estado do Rio. Assim, notamos que seus usuários também acessam o canal Rio e outros canais da Brasnet simultaneamente, inclusive os de referência a outros bairros do Rio de janeiro, além de

utilizarem outras plataformas interacionais combinadas para comunicação e sociabilidade no ciberespaço.

Então, vemos que a tentativa de territorialização inicial é transformada em desterritorialização progressiva à medida que a agregação social ocorre sem a limitação de acesso de forma exclusiva aos moradores da Barra ou disposição de um tópico de interesse específico ligado ao bairro, propiciando, assim, uma agregação social marcada pelas diferenças territoriais e culturais - que podem influenciar fatores de divergência e atrito entre os usuários do canal, além de o processo de apropriação social despertar diferentes usos conforme interesses e necessidades individuais.

Desse modo, percebemos que usuários provenientes de outras localidades do estado do Rio são atraídos para o canal pela possibilidade de compartilharem um mesmo espaço social com moradores da Barra (conviverem ou fazerem amizade), já que alguns deles mantém contato com o bairro: trabalham ou são freqüentadores, mesmo que somente de fim de semana, da *noite* da Barra da Tijuca (bares, boates, praia, *shopping*, etc). Então, vemos que pode haver uma necessidade desses usuários de pertencer ao bairro, o que representa uma atração guiada pela idéia de *ascenção* ou *ambição social*, transmitida pela concepção de *glamour* e riqueza atribuídos à Barra da Tijuca, relacionando-a com o aspecto de *status positivo* ou significativo na hierarquia sócio-econômica do Rio de janeiro.

Ao entrarmos no Barra visualizamos mensagem de boas-vindas e o tópico do canal como em outros canais da rede de IRC. Contudo, o seu tópico não é estático, sendo modificado constantemente, às vezes com atualização diária, de acordo com os interesses de seus administradores.

Assim, percebemos que o canal não possui um direcionamento para interação, o que o diferencia dos canais temáticos quanto a dinâmica interacional, estratégia e performances comunicativas e ainda possibilita maior liberdade de expressão aos usuários, não havendo uma imposição sobre um assunto pré-definido a ser seguido na conversação - que discorre livremente no PVT e no espaço para comunicação coletiva do canal, onde os usuários abordam todo tipo de assunto sem grandes exigências ou restrições.

[00:22] *** Você entrou no #barra

[00:22] *** O tópico é (= Sorria!!! vc esta no #barra!!! =) www.photolog.com.br/barra _14Kalango Chuss III esta chegando !! Qui, dia 02/10, na Baronneti, Festa JET SET Com niver do Biano. Lista: H R$35 (cons)M R$15 (cons) flaviopapier@agitorio.com.br.
[00:22] *** Setado por BM_ em Wed Oct 01 23:04:45

***

[00:28] *** Você entrou no #barra
[00:28] *** O tópico é ' (= Sorria!!! vc esta no #barra!!! =)Fotolog do #Barra: http://www.photolog.com.br/barra IrKart do #Barra (R$33 p/ corrida - Carrefour-Tijuca) 05/10(domingo) às 18hrs - mande um e-mail: blacm@bol.com.br c/ NOME e NICKNAME para confirmaçao do grid '
[00:28] *** Setado por Biano- em Thu Sep 18 18:13:52

***

[16:39] *** Você entrou no #barra
[16:39] *** O tópico é '__2,8 (= Sorria!!! vc esta no #barra!!! =) www.photolog.com.br/barra _0,1 IrKart do #barra DOMINGO-05/10 (apenas R$33,00 por corrida) no Carrefour da Tijuca às 18hrs _1,3Sábado as 15h,(_Academico_) x (BigNato) no Fut americano! Entre os postos 1 e 2 d_'
[16:39] *** Setado por Biano- em Sat Oct 04 07:25:38

****

As regras e organização social do Barra seguem a ideologia da rede Brasnet e questões ligadas à ética do IRC observadas anteriormente. Entretanto, notamos que as normas existem mais na teoria do que na prática, ou seja, todos têm noção de como devem agir mas não cumprem determinações ligadas ao convívio social em prol do bem comum, inclusive seus administradores, que deveriam servir de exemplo para o grupo, segundo a lógica de controle social do IRC.

Notamos que seus usuários geralmente privilegiam interesses pessoais em detrimento dos coletivos, que se respeitados facilitariam o processo comunicacional: executam ações que congestionam o canal e favorecem o *lag* (atraso no envio e recebimento de mensagens), dificultando a leitura das mesmas no espaço para comunicação coletiva, bem como atrapalham o acompanhamento sobre acontecimentos no canal. Dessa forma, muitas vezes evidenciou-se um descaso e falta de preocupação dos administradores e da audiência em geral com relação ao conteúdo das mensagens disponibilizadas no espaço para comunicação

coletiva, dando margem aos *floods*, às propagandas (de *sites* da *Web* e de outros canais de IRC), às discussões e agressões públicas entre usuários ou uso de palavras de baixo calão[104].

Da mesma forma observamos que Ops nem sempre demonstram atenção ao que ocorre no canal ou sequer punem os infratores. O que notamos é que fatores de livre-expressão, imprudência na administração e execução de ações contrárias àquelas determinadas como corretas - em benefício próprio - estariam primeiramente relacionadas à ideologia do canal em si, legitimada pelo uso ou apropriação desse espaço social pelos usuários, que o tornaram um canal de encontros *on-line* (como relatado pelos próprios Ops e usuários) de caráter informal, leve e direcionado à azaração e diversão, sem maiores ambições interacionais. Tal fator, propiciaria nos usuários o não comprometimento com o ambiente, entre si e com as mensagens disponibilizadas publicamente.

Em segundo lugar, a permissividade descrita é agravada pela falta de registro e monitoramento das ações do espaço coletivo, já que os criadores do barra aboliram a utilização de *Bots* no canal - que facilitariam a vigilância e a punição e ainda serviriam como subsídeos para julgamento e avaliação tanto por parte dos Ops quanto dos *Masters*.

Outro aspecto importante a ser levado em consideração ao que relatamos acima diz respeito à concepção da função de Op no Barra, que não é tratada com seriedade. Os operadores de canal não passam por treinamento, e sequer são avaliados tecnicamente (como ocorre no Ajuda - onde é disponibilizada uma documentação para estudo, de conteúdo confidencial, e realização de testes *on-line*, votação e meses de experiência para se exercer a função).

Os elementos significativos de avaliação e qualificação de Ops nesse caso estão calcados primeiramente na amizade ou afinidade com algum Op ou pessoa influente do canal – referindo-se à conhecida expressão *QI* ou *quem indica* -, na popularidade entre os outros usuários e na freqüência na rede de IRC e neste canal específico - que são medidos pela visibilidade e requisição de conversação no espaço para comunicação coletiva e assédio em encontros coletivos do canal no *off-line* – para em seguida os avaliarem quanto aos anos de acesso à Internet já acumulados. Também contam como dados de seleção posteriores sinais

[104] Foi relatado por Ops que além da despreocupação com relação ao seguimento rígido de normas a liberação de palavrões foi liberada pela questão de seu uso ter sido legitimado pelos usuários, que insistiam em utilizá-los. Então, para evitar punições desnecessárias à ideologia do canal houve a liberação do uso destas palavras.

sociais do *off-line*, que denotam *status social*, como atividade profissional, local onde mora, tipo de conexão para Internet, etc.

Os Ops deste canal originam-se das mais variadas localidades do Rio de Janeiro, o que reitera o caráter heterogêneo e desterritoralizado já mencionado. Percebemos que a maior parte deles não está capacitado para tirar dúvidas sobre o próprio ambiente social ou sobre funcionalidade ou recursos técnicos do IRC.

A apesar de estarem divididos em níveis de importância, para executarem desde os comando mais complexos aos mais fáceis, a maioria estabiliza-se em um nível operacional mais baixo, que se restringe a kickar ou banir e só o fazem com auxílio de *scripts*, ou seja, acomodam-se pelo fato de já terem atingido o *status social* e popularidade que ambicionavam na rede de IRC. Prova maior disto é que a ausência de *Bots* no canal se deve ao fato de que operadores não possuem habilidade técnica necessária para executar os comandos necessários para acessarem estes programas[105]. Além disso, a lista de discussão criada para interação da equipe, visando discutir e resolver questões relativas ao canal, não é levada à serio pelos Ops, sendo utilizada para trocar informações gerais e brincadeiras.

Os Ops e usuários do Barra freqüentam outros canais simultaneamente, possuem seus próprios canais e também exercem a função de Op em outros ambientes de IRC, como no canal Rio, por exemplo. Dessa forma, vemos o caráter heterogêneo do canal, por interconexão de usuários e grupos vindos de outros ambientes, o que pode gerar uma dificuldade em desenvolverem projetos coletivos concretos ou se comprometerem profundamente com o grupo para o sentido de formarem uma comunidade no *on-line* e fora dele.

Através da circulação de Ops e usuários por outros ambientes de IRC simultaneamente à utilização do Barra, vemos que estes se adaptam às exigências do contexto, pois ao freqüentarem certos canais não cometem as mesmas transgressões que realizariam no Barra: como por exemplo em outro canal de localidade, o canal Rio, que é considerado mais severo quanto à administração, punição dos usuários e monitoramento das ações no espaço coletivo do canal do que o Barra.

Notamos que no Barra, diferentemente do Sexo e do Ajuda, a qualquer hora do dia ou da noite é comum a ocorrência de conversações ou manifestações públicas. São enviadas mensagens públicas e abordados os mais diversos assuntos, em um curto espaço de tempo entre eles, o que faz com que diferentes diálogos sejam disponibilizados de forma desconexa

ou intercalados, uma vez que surgem misturados a outras informações no canal. Esta pode ser uma das razões do por quê de muitos assuntos não serem aprofundados ou serem iniciados e não serem levados adiante. Contudo, somado a isso estão outros fatores: para sustentarem-se também é preciso que usuários estejam pré-dispostos à interação e tenham alguém para *ouvi-los* ou interagir naquele momento, o que torna-se mais fácil quando estes pertencem à um grupo específico dentro do canal.

Desse modo, vemos que o fator de pertencimento também é importante para a reciprocidade e solidariedade entre usuários. Um exemplo disso é que Ops não costumam punir usuários conhecidos, somente em casos extremos, de abusos no espaço compartilhado, em que há necessidade de interferência para demonstração de hierarquia e poder. Além disso, propagandas no canal são imediatamente autorizadas para conhecidos (quando requerida a autorização - o que não é tão comum, já que geralmente usuários realizam propagandas despreocupadamente)[106].

Qualquer usuário pode realizar conversação no espaço para comunicação coletiva do canal. Contudo, percebemos que tais manifestações são mais freqüentes por parte dos Ops e *voices*, que são usuários assíduos, os quais integram pequenos grupos sociais, como *mini-comunidades*, que formam a audiência do canal. Além disso, para manifestação ou participação pública o usuário deve buscar conhecer a dinâmica interacional do espaço social, afim de saber se expressar de forma correta e eficaz e de interpretar as mensagens que lhe são direcionadas, visto que o uso do texto em espaços de IRC serve para legitimar os interlocutores.

Desse modo, usuários realizam conversações públicas e desenvolvem performances comunicativas como estratégia para demonstrarem intimidade ou laços de amizade mais fortes entre eles ou localizarem-se em um grau mais alto na escala social do canal. Além disso, a participação pública é utilizada como uma forma de confraternização, para mostrarem-se disponíveis para interação ou para tornarem-se visíveis no canal.

A partir disso, observamos vários tipos de manifestação pública como representando estratégias específicas deste espaço social, que formam a dinâmica interacional para sociabilidade no Barra e atribuem ao texto *on-line* caráter híbrido e metamórfico: uso de

---

[105] Como relatado por um Op do canal.
[106] Pedido de autorização para propaganda geralmente é feito por quem não é freqüentador assíduo ou por quem não faz parte da *panelinha do canal*.

scripts e cores, cumprimentos à cada usuário conhecido que *entra* ou *chega* no ambiente, comentários sobre outros usuários do canal, sobre outros ambientes virtuais e acontecimentos recentes que vivenciaram juntos no *off-line* ou sobre fatos marcantes da sociedade (que estão acontecendo em tempo real, inclusive), uso de expressões ou códigos que só eles têm conhecimento (por alguns deles estarem relacionados com situações particulares do grupo específico), mensagens em tom de brincadeira e ironia, configuração de mensagens automáticas expressando ações (como as de *away*, por exemplo – para falarem que estão fora do computador e o que estão fazendo no momento, como ouvindo música etc), utilizam freqüentes mudanças de *nicks* durante a conversação e retorno para o *nick* inicial (trocas somente para demonstrarem ações, estados de espírito ou para complementar ou realçar o diálogo atual, retornando ao *nick* original) etc.

Usuários do Barra também utilizam com freqüência o recurso copiar e colar – para identificar e reproduzir diálogos que estão sendo realizados em PVT no espaço de comunicação pública (por vários motivos: para dar credibilidade ou enfatizar alguma informação ou questão que está sendo discutida publicamente, para expor o outro usuário e incitar comentários, para demonstrar intimidade etc) -, além de realização de *flood* e repetição de palavras ou letras, onomatopéias e arte em ASCII - muitas vezes até como simples forma de visibilidade social, sem coerência com a conversação. Além disso, é comum nos diálogos públicos o direcionamento das mensagens, para identificação de com quem se está conversando (com mensagens precedidas pelo *nick* do destinatário) - como parte da estratégia de destaque de mensagens, para facilitar o acompanhamento da conversação e distinguir assuntos e usuários - devido ao alto fluxo de informações em espaços para comunicação coletiva de IRC atuam de forma a reconstruir ou resgatar a conversação (para exemplos da dinâmica interacional olhar Anexo 2).

Entretanto, tais fatores como comunicação via expressões e códigos específicos de determinado grupo podem contribuir para a não participação de outros usuários no espaço para comunicação coletiva, provocando uma dispersão de usuários no canal, a qual pode dificultar a coesão social ou interrelação entre os diversos grupos.

Um aspecto interessante analisado por Baym (1996) é o papel do compartilhamento do humor para criação de identidade, solidariedade, significado, contexto e coesão social. Em seu trabalho, o autor examina a função do humor na CMC e analisa como ele interfere ou influencia sobre questões de identidade e formação social no virtual, contribuindo para o

estabelecimento de individualidade e desenvolvimento de solidariedade entre usuários, já que estes podem se aproximar ou compartilhar códigos através de brincadeiras e estabelecer parâmetros para trocas sociais em um ambiente amigavel.

Segundo Baym, o humor tem função social, tem melhor receptividade na interação, potencializa a prática de discurso, estimula a criatividade e define sinais sociais paticulares, à medida que também diz respeito a significados sócio-culturais e linguísticos compartilhados e traz características emocionais. Assim, através de *performances de humor* indivíduos encontram uma forma de expressão, demonstrando satisfação ou descontentamento social, através de críticas e comentários em tom irônico e engraçado, abordando questões sérias de maneira mais leve e descontraída, que representam estratégias de atração, que geram solidariedade e reciprocidade e estimula respostas e debate entre o grupo. A idéia de humor como propiciador de sociabilidade e mecanismo agregador em ambientes virtuais está presente no Barra, onde indivíduos brincam no espaço para comunicação coletiva para: demonstrarem envolvimento e intimidade, para discutir assuntos diversos, para estimularem participação social, para divertir usuários, para reproduzir encontros reais do grupo no *on-line*, para referência a outros usuários, etc.

Quando inserem marcas de humor em suas mensagens (sinalizando humor por meio de criação de indicativos como emoticons, palavras em caixa alta, exclamação, parênteses, cores, repetição de palavras ou letras etc) ao recontarem episódios sobre seus eventos sociais do real, usuários constróem humor em conjunto, compartilham e negociam códigos sociais, mantêm outros usuários informados ou atualizados e debatem ou promovem variadas interpretações sobre os mesmos acontecimetos (provocando respostas em forma de intervenções críticas ou de aceitação), localizando o humor como componente interativo e de identidade, à medida que este atua também como elemento para visibilidade e *status social*.

> “Humor creates and transforms the social structure of the community. It is part through humorous performance that particular posters overcome the seeming anonymity of the computer medium to develop their own voices. In an ongoing parade of screens of posts which look nearly identical, strong individual voices emerge, gaining reconigtion, status and enchanced power to shape group consensus. The extent to which these voices become recognized is a measure of their skill in criatively reworking the available

> cultural resourses and their power in shaping the groups's interpretive consensus." (Baym; documento eletrônico)

Como já observado nos outros canais analisados anteriormente, espaços de IRC costumam complementar sua identidade e promover a coesão social também a partir da criação de um *site* oficial do canal, onde dentre outras coisas são disponibilizadas as regras sociais do ambiente. Contudo, devido aos custos e a falta de disponibilidade ou comprometimento de Ops e usuários em manter o *site* do Barra atualizado e em funcionamento, durante a nossa pesquisa houve a extinção deste.

Atualmente, o canal possui um *photolog*, que é um serviço gratuito, onde registram fotos dos participantes em encontros e eventos promovidos pelo Barra, tecendo comentários curtos sobre as mesmas neste espaço. Assim, em escala menor (devido aos poucos recursos interativos), o *photolog* acaba representando a mesma função do *site* oficial do canal, contribuindo de alguma forma para a interação entre usuários.

Vemos que este recurso interativo favorece os grupos sociais já existentes no canal, em termos de reconhecimento, recrutamento de novos usuários, aprofundamento de laços sociais e coesão social - além de representar mais um dispositivo de visibilidade social (para indivíduos e grupos) e formação de novos grupos, servir de elemento motivador de freqüência no espaço social e de participação em encontros coletivos (já que muitos usuários vão aos encontros na intenção de serem fotografados, para aparecerem no *site* e serem aceitos ou reconhecidos socialmente como fazendo parte do canal ou de um grupo social).

Já vimos neste capítulo como os *voices* exercem papel social em certos canais, mas no Barra esta função é amplificada ou potencializada porque além de eles denotarem *status social* no canal ainda ajudam na construção e distinção dos pequenos agrupamentos formados no *on-line* e no *off-line*, sendo estes caracterizados como *panelinhas* pelos outros usuários (grupos que são tidos como os privilegiados ou mais populares do canal). Assim, a ação praticada pelo Op de *dar voice* a um usuário conhecido pode gerar discriminação, dispersão social e preconceito entre Ops e usuários, à medida que gera competição, inveja ou alguns atritos (entre usuários ou grupos) em um processo de seleção e projeção social constantes.

Devido à heterogeneidade social, cultural e geográfica observada são identificados diverso tipos de formação social no canal, de laços sociais superficiais ou aprofundados, que realizam encontros individuais ou coletivos no *off-line* ou não. Além disso, a diversificação

social e descaracterização territorial do canal gera preconceito social e revolta em alguns usuários residentes da Barra da Tijuca.

Os Ops do Barra não interferem com freqüência no processo comunicacional dos usuários, como ocorre em outros canais da rede. Sinais de administração do ambiente aparecem de tempos em tempos e parecem estar relacionados mais à uma guerra de egos entre Ops e grupos sociais do canal - para demonstração de poder do que propriamente preocupação com a manutenção do espaço social em si. Assim, é comum abuso de poder neste meio e impunidade entre Ops, que se denunciados recebem no máximo uma advertência. Então, concluímos que Ops d Barra agem mais conforme seus interesses pessoais na maior parte do tempo (como no caso da avaliação para punição de *badnick*, por exemplo, que depende do fato de o Op se sentir ou não ofendido pelo *nick*, realizando um julgamento pessoal e realizando a punição padrão). Donos do canal e Ops interagem com usuários no *off-line* e também são capazes de se adaptarem à dinâmica interacional virtual promovida e instituída pelo usuários em forma de *tradições inventadas*, que se reinventam e se legetimam pelo uso.

Contudo, alguns Ops relatam que certos acontecimentos interpretados como total descaso em um primeiro momento são na realidade estratégias para crescimento e popularidade do canal frente à rede e seus usuários, pois uma coerção em excesso ou rigorosa demais - como o banimento do canal -, afastaria a audiência e descaracterizaria a identidade ou propósito do canal, de diversão e informalidade. Do mesmo modo, quando ocorre punição o infrator não recebe aviso prévio antes de ser kickado ou banido.

Usuários costumam acessar o canal antes de sair na noite, para combinarem lugares de encontro ou trocarem informações sobre o melhor programa da noite. A maior parte da audiência do canal é formada por jovens e o Barra desenvolve intensa atividade social, o que desmistifica a idéia de Internet como meio frio e promotora de isolamento social e de usuários como *nerds*, que não possuem vida social ativa no real. Então, a condição de Op no Barra relaciona-se mais com a capacidade de sociabilizar-se ou de *promover sociabilidade*, exercendo mais a função de recreador ou promotor de eventos do que administrador do canal de IRC, já que a dinâmica interacional do canal baseia-se nos *ircontros*, que são encontros coletivos no *off-line*.

Usuários do Barra o utilizam apenas como mais um meio de interação dentre os já utilizados no real. Assim, usuários interagem a partir das mais diversas ferramentas de comunicação, como o ICQ e telefone, e grupos podem existir a partir do canal e fora dele,

pois os usuários em sua maioria são residentes do Rio de Janeiro e demonstram interesse e necessidade de encontros reais. Assim, indivíduos encontram no IRC uma maneira de projeção, manutenção e ampliação da atuação social.

A formulação de *nicks* no Barra é simples, acumulando informações como gênero e localidade, basicamente. Não se nota grande incidência ou restrições à *badnicks* no canal, o que pode estar relacionado à questões obvias de adeqüação de usuários ao ambiente. Com relação às práticas identitárias, usuários do Barra não parecem estar interessados em experimentação de troca de gêneros. Talvez esse fato se deva à ideologia de sociabilidade para a promoção de encontros do canal. Assim, neste contexto interacional mentir sobre informações pessoais como gênero e aspectos físicos seria perda de tempo, pois ao encontrarem-se seriam desmascarados imediatamente.

Todos os aspectos relacionados às estratégias e performances comunicativas servem como sinais para avaliação do outro no virtual. No Barra, as perguntas para composição e avaliação do outro estão mais ligadas às informações sociais do *off-line* (De onde tecla?Quantos anos tem? O que voce faz?) e a descrição física é superficial, já que é comum a troca de fotos (que em geral retratam o cotidiano do usuário, ou seja, ele com a família, namorado, amigos etc, além de direcionamento para fotos no *photolog* do canal durante a interação) e que usuários não mantenham longos períodos teclando antes de se encontrarem pela primeira vez, pois priorizam encontros face-à-face e comunicação por telefone. Muitas vezes usuários utilizam estratégias de interação no real: para não passarem por constrangimentos, rejeições e decepções, ao invés de marcarem encontros individuais como sendo o *primeiro encontro* com o outro, inicialmente buscam a realização deste em eventos e encontros coletivos, com ar descontraído e, portanto, de não obrigatoriedade de comprometimento imediato na interação.

O usuário deste canal não demonstra grande preocupação com registro de *nick* (só os mais assíduos) e, geralmente, transporta aspectos de sua identidade do real para o virtual, buscando alargamento da disponibilidade social e acumulando experiências virtuais e reais, ao interagirem com novos fatores sócio-culturais, identificados pela adesão de indivíduos de outros bairros. No processo de ampliação de laços sociais é comum a prática de troca de contatos pessoais ou de referências de ambientes sociais virtuais. Como alternam convívio social virtual e real, a identidade e reputação virtual dos usuários está intimamente relacionada ao comportamento destes no real, ou seja, nos encontros coletivos e o IRC,

combinado com outras formas de comunicação pelos usuários, atua como complemento para a sociabilidade do real e do virtual.

Vemos que os aspectos sociais descritos atuam tanto para dispersão de usuários no canal quanto como agentes facilitadores para formação de pequenos grupos no canal, com níveis de coesão social diferenciados, que podem até se interrelacionar entre si e realizarem trocas sociais importantes, mas que não buscam desenvolvimento de projetos em comum além daquele direcionado à diversão e sociabilidade em si.

Conclusões

Ao traçarmos um paralelo entre os canais Ajuda, Sexo e Barra procuramos compreender alguns aspectos da CMC mantida em tempo real e expusemos as características marcantes em cada um destes canais, que os identificam como ambientes sociais e simbólicos diferenciados dentro de um espaço maior e integrador que é a plataforma interacional de IRC.

Assim, notamos que ocorrem diferentes apropriações sociais de espaços de IRC e que os canais analisados, como canais grandes[107] ou de notoriedade dentro do IRC, seguem a estrutura funcional já padronizada pela rede Brasnet, de modo a assegurar um melhor controle social e prosperidade do canal como ambiente de sociabilidade, instituindo hierarquias e regras sociais.

A estrutura social destes canais, então, é estipulada primeiramente levando em consideração a ideologia da Brasnet, a ética do IRC para bom convívio virtual e de respeito ao espaço coletivo compartilhado - para credibilidade frente à rede, aos outros canais e aos usuários – para em seguida incluírem características sociais, comunicativas e de identidade próprias do canal (objetivo e perfil), além de incorporarem práticas legitimadas pelos usuários.

Esses elementos identitários pré-configurados pelos criadores dos canais Ajuda e Sexo representam uma tentativa de direcionamento da interação entre os usuários, afim de despertarem na audiência sentimentos de pertencimento, cooperativismo e de solidariedade, à medida que visam influenciar fatores de reciprocidade e formação de laços sociais mais duradouros. Além disso, suas regras atentam também para uma melhor comunicação em

[107] Referente a quantidade e ao número de acessos.

termos técnicos e operacionais no sentido de um processo interacional mais dinâmico e que promova formação de comunidade.

No entanto, vimos que as tentativas de criação de vínculos sociais aprofundados entre usuários e com o ambiente muitas vezes não surtem o efeito desejado por seus idealizadores (referente ao objetivo ou projeto original), como no caso do Sexo e do Barra. Nestes canais os indivíduos estão mais preocupados em preencher interesses e necessidades comunicativas pessoais, o que propicia antes a dispersão social e a formação de agrupamentos em um mesmo espaço social, ao invés de comunidade. No caso do Ajuda o espírito de solidariedade e reciprocidade parecem visar a um interesse individual, que é o de obter visibilidade perante outros usuários, afim de alcançarem *status social* como operador no próprio Ajuda ou em outros canais grandes da rede. Também neste caso, portanto, os usuários não buscam desenvolver nenhum projeto em comum.

Assim, através do Ajuda, do Barra e do Sexo, vimos que o interesse pela boa conduta virtual e pela prática de prestação de auxílio nem sempre vem acompanhado do sentimento de solidariedade para com o outro, funcionando na verdade em benefício próprio, visando alguma forma de recompensa no futuro: seja auxílio técnico ou ascensão social no futuro ou, ainda, popularidade e formação de uma reputação virtual.

No Sexo usuários têm como prática social principal o *sexo virtual* no intuito de sexo casual no *on-line* ou no *off-line*, não promovendo ou interessando-se por encontros coletivos do canal. Tal fato deve-se a necessidade de anonimato pelos usuários e ao fator de desterritoralização relacionado à questão da heterogeneidade do canal.

Assim, a maior parte dos usuários do Sexo não está interessada em uma continuidade na interação ou aprofundamento do laços sociais. Contudo, seus usuários tornam-se íntimos e utilizam a comodidade de um *parceiro sexual fixo* (o qual até poderá gerar uma amizade futura, como no Ajuda e no Barra), podendo eventualmente direcionar a interação no sentido de territorialização para usufruírem de encontros sexuais no *off-line* também. Vimos também que diferente dos canais Ajuda e Barra, neste canal usuários buscam essencialmente questões sobre sexo, trocando idéias e desenvolvendo ou compartilhando experiências sexuais virtuais e reais no desenvolvimento de uma *sociabilidade sexual*.

O Sexo diferencia-se ainda dos outros dois canais por seu caráter extremamente ficcional e sensorial. Na busca de um prazer *real*, ocorre assim maior incidência da combinação de plataformas interacionais (tais como recursos de som e imagem) – quando

comparado ao Ajuda e ao Barra -, no sentido de realizar um sexo mais próximo daquele realizado no real, através, por exemplo, da prática de *mansturbação compartilhada*. No Sexo, é estimulada a imaginação e a criatividade para excitação do outro, para apresentação e promoção pessoal e para satisfazer fantasias, havendo criação de situações e lugares na interação.

Desse modo, no Sexo e no Barra o papel do corpo continua em evidência na interação, sendo que usuários do primeiro prezam por troca de fotos e vídeos de cunho erótico e pela descrição física detalhada de cada usuário para idealização do outro (pois não sabem se realizarão encontro real), diferente do Barra, em que há maior intenção ou possibilidade de encontros reais devido à questão da territorialização.

A formulação de *nicks* do Sexo e do Barra visa acumular várias informações para dinamizar a interação, afim de explicitar os interesses ou objetivo do usuário (como idade e localidade). Entretanto, no primeiro os *nicks* têm apelo erótico ou sensual, almejando facilitar a projeção de fantasias sexuais através da idealização do outro e, em alguns casos, para construção de uma *reputação sexual virtual*. Desta forma, apesar de procurarem uma afirmação ou diferenciação no canal (no sentido de maior requisição de pvts), seus usuários não são tão preocupados em registrarem seus *nicks*, já que utilizam variantes dos mesmos ou os adeqüam às necessidades do momento - praticando a troca de gêneros ou transitando entre eles.

Assim, geralmente, usuários que optam pelo registro do *nick* são aqueles que são freqüentadores assíduos de um determinado espaço social ou usuários antigos de IRC. A falta de interesse em *nicks* registrados relaciona-se também com a questão da apropriação do anonimato nesses três canais.

Por outro lado, a prática de *identidade de gêneros* não é estimulada no Barra porque indivíduos possuem vida social ativa e conciliam encontros coletivos do canal com individuais, não sendo assim tão comum o exercício de múltiplas identidades ou busca pelo anonimato. Muito pelo contrário, a maior parte de seus usuários buscam visibilidade social e freqüentam o canal para ampliarem sua rede de amizades no real. Assim, no Barra indivíduos e grupos trazem a identidade do real para o virtual e vice-versa.

Dessa forma, diferente do Ajuda e do Sexo, percebemos que a identidade e reputação virtual de usuários do Barra são influenciadas pela reputação que usuários constróem no real através dos encontros coletivos promovidos pelo canal e pode também estar ligadas à

identidade de certo grupo ao qual se escolheu pertencer. Além disso, seus usuários preocupam-se mais com sinais sociais do real no processo de seleção para interação *on-line* do que usuários dos outros canais analisados. Talvez isso se deva ao fato de estes usuários possuírem um convívio social no real. Assim, eles são conscientes de que o esforço pela preservação do anonimato que ocorre no Sexo, inventando mentiras sobre si mesmo ou omitindo informações sobre sinais sociais e comportamentais do real no virtual torna-se inviável no Barra, pois cedo ou tarde se tornarão perceptíveis em encontros face-a-face – já que geralmente usuários enxergam o Barra como um veículo para encontros coletivos ou individuais, podendo gerar relações duradouras ou efêmeras.

No Sexo, usuários não freqüentam este ambiente com intenção de envolvimento pessoal ou encontros individuais ou coletivos além da idéia de encontros para sexo casual, e não buscam reconhecimento ou *status* na rede como no Ajuda. Sendo assim, usuários do Sexo possuem um maior sentimento de auto-preservação devido ao tabu que envolve a temática do canal e agem ou se relacionam de forma a garantir a privacidade e o anonimato total. Além disso, o não registro de *nick* dificulta a punição em outra conexão e contribui para a livre-expressão de forma pública com não responsabilidade ou comprometimento pelas informações disponibilizadas ou ações no virtual.

No Ajuda, questões sobre identidade e reputação virtual dizem respeito ao monitoramento e julgamento de ações pela equipe do canal, ou seja, relacionam-se com a participação ativa e qualificação técnica dos usuários somente no virtual. Além disso, no Ajuda usuários, que em sua maioria buscam reconhecimento pessoal mais do que aprimoramento técnico, utilizam *nicks* registrados porque geralmente já assumem cargos em outros canais da rede ou com o intuito de manterem uma identidade fixa, que represente seriedade e credibilidade à função que ocupam.

Percebemos que o Ajuda vai além da idéia de prestador de auxílio técnico, caracterizando-se como um *canal oficial na rede* e atuando, assim, como um reprodutor da ideologia da Brasnet. Por conta disso, é o mais rigoroso quanto à disposição das normas e aplicação de punições, buscando uma manutenção da credibilidade já adquirida.

Assim, o Ajuda, além de funcionar como tira-dúvidas em tempo real, torna-se responsável por formar uma audiência mais consciente na interação *on-line*, mais comprometida com o IRC, entre si e com os espaços que freqüentam. Além disso, visa a renovação dessa audiência especializada para uma manutenção da rede no futuro, através da

qualificação técnica e social de Ops e usuários comuns: para que aprendam a lidar com problemas de IRC por conta própria, para que construam seus próprios ambientes sociais, passem adiante seus conhecimentos e busquem uma estudo e atualização constante do sistema.

Ainda com relação à questão identitária nos canais, foi instituído pelos usuários do Sexo mensagens conhecidas como *classificados*, que são disponibilizadas automaticamente no espaço coletivo e visam complementar a identidade virtual de cada usuário e facilitar a idealização do outro para um processo de avaliação e seleção calcado em valores corporais de atração do real.

Assim, com relação às performances no espaço para comunicação coletiva dos canais, vimos que usuários criam estratégias que visam transpor limites ou problemas da comunicação *on-line* (seja à nível técnico-operacional ou social) e que a incidência de conversação pública, a qualquer hora do dia, bem como as falhas no controle social ou ocorrência de infrações cometidas, são mais freqüentes no Barra e no Sexo do que no Ajuda – pois o primeiro é marcado pela natureza informal, divertida e despreocupada com o cumprimento de regras sociais ou aplicação de punição e o segundo carrega a idéia de livre-expressão e não regulação social trazida do real pelos usuários em relação ao tema sexo.

As ações ou atividades realizadas dentro do Barra e no real atuam como elemento de afirmação e diferenciação para indivíduos e grupos sociais, além de denotarem envolvimento e intimidade entre usuários para atraírem novas relações. No Sexo, as ações públicas visam interesses exclusivamente individuais e não possuem relação se lidas em conjunto. Então, seus usuários ignoram o espaço de comunicação coletiva como meio de sociabilidade ou o utilizam como *outdoor* em tempo real para postagem de mensagens automáticas de tempos em tempos, buscando uma interação via mensagens privativas - já que as respostas às requisições públicas acontecem em PVT – ou através de outras plataformas interacionais de vídeo e som.

Assim, as mensagens automáticas, que ocorrem de tempos em tempos, são utilizadas como estratégias comunicativas pelos usuários do Barra e pelo Sexo. Sobretudo nestes dois canais elas atuam como garantia de visibilidade social e para demonstrarem disponibilidade para interações além daquelas já iniciadas.

No Ajuda a visibilidade social está relacionada ao conhecimento técnico e à prestação de ajuda. Assim, a comunicação pública é privilegiada em detrimento da privativa. Neste

canal ocorre um controle maior sobre a livre-expressão, havendo uma rigidez com relação à disponibilização de mensagens ou conversações públicas, que devem abordar somente a temática sobre questões técnicas, para que usuários compartilhem dúvidas e troquem soluções para o benefício de todos.

As identidades do Ajuda, do Sexo e do Barra são influenciadas diretamente pelas performances comunicativas desenvolvidas pela audiência no processo de apropriação social destes espaços – que transformam-se, readequam-se aos usos e fogem ao seu objetivo inicial, incorporando uma reputação virtual algumas vezes involuntária, como foi visto no Sexo e no Barra. Da mesma forma, usuários criam estratégias sócio-comunicativas específicas afim de burlarem punições, adeqüando-se a cada ambiente social ou modelando este conforme seus interesses pessoais ou necessidades comunicativas.

Destacamos que questões técnicas e operacionais relativas aos canais ou à rede de IRC e as ações ou infrações cometidas no espaço para comunicação coletiva influenciam o processo comunicativo, principalmente no Ajuda e no Barra - onde os usuários participam mais ativamente, com diálogos públicos. Assim, a dinâmica veloz e massiva do IRC, com grande fluxo de usuários e de informações diferentes disponibilizadas em um mesmo espaço coletivo de comunicação (registro de entrada e saída de usuários no canal, de ações, mensagens grandes, etc), o congestionamento dos servidores, infrações como o *flood* e o excesso no uso de cores e arte em ASCII (abusos comunicacionais que congestionam o canal e provocam *lag*[108]) dificultam o acompanhamento de diálogos no canal, bem como a interação entre usuários e a formação de comunidade.

Diferente do IRC, o ICQ é projetado para favorecer a navegação do usuário pela Internet, não tem espaço gráfico definido para visualização de todos os seus associados em um mesmo ambiente compartilhado e para que a interação se realize o usuário deve utilizar serviços de busca (inclusive em outros ambientes virtuais) e adição de contatos. Além disso, vimos que através dos serviços disponíveis no *site* oficial do programa (fóruns e listas de discussão etc) seus usuários não precisam compartilhar um mesmo espaço e tempo para interagirem ou se organizarem.

Assim, vimos que o ICQ subentende em seu projeto gráfico que seus associados transitam simultaneamente por outros ambientes enquanto o utilizam. Por isso, se utiliza de avisos

[108] Visualmente, percebe-se o *lag* como uma parada momentânea no canal, que parece estar estático. Assim, a chegada de mensagens ocorre de forma cada vez mais vagarosa.

sonoros e visuais para favorecer a interação virtual, fornecendo serviços de alerta para quando seus contatos estão *on-line* e de redirecionamento de *homepages*, por exemplo, onde ao enviarem o endereço do *site* em tempo real via ICQ para contatos pessoais que estejam *on-line* ou *off-line* usuários podem, então, compartilhar a navegação e realizar trocas sociais.

O ICQ nos foi útil para observarmos aspectos de interrelação técnica entre sistemas – através de análise do IrCQ-net Chat, do modo sessão de mensagens instantâneas e do módulo de chat, que fazem referências ao IRC – e para percebermos que afim de potencializarem a interação virtual e transpor problemas (sócio-comunicativos) ou limites da comunicação *on-line*, mesmo que de forma intuitiva, usuários atuam sobre fatores de interatividade, combinando plataformas interacionais *on-line* no ciberespaço, no sentido de desenvolvimento de uma complementação técnica e social, de modo a obter uma interação cada vez mais interativa, que se aproxime da comunicação realizada face-à-face.

Assim, a complexificação da interação virtual pela conjugação de diferentes sistemas pelos usuários gera novos ambientes de sociabilidade no virtual – ou ambientes sociais particulares, como é o caso da sessão de chat do ICQ - e usuários experimentam tanto comunicação assíncrona quanto novos modos de percepção da comunicação em tempo real via texto (além de usufruírem de aplicativos de som e imagem).

Desse modo, o ICQ teve sua importância concretizada neste trabalho, dentre outras coisas, pelo fato de atuar como co-participante em espaços ou experiências de IRC, propiciando a criação e manutenção de redes sociais pessoais pelos usuários

Através do paralelo traçado entre as interfaces gráficas de plataformas de ICQ e IRC explicitamos de que forma o projeto gráfico distinto destas plataformas interacionais *on-line* propiciam mecanismos técnicos diferenciados para interação, organização e expressão de indivíduos e grupos, possibilitando formações sociais diferenciadas no ciberespaço e a produção de sinais para identificação, avaliação e seleção no virtual - condicionando estratégias e performances comunicativas e influenciando questões sócio-comportamentais específicas de cada ambiente social, já que usuários procuram adeqüar-se à interação social virtual, imaterial e sem corporalidade, e às dinâmicas interacionais de cada um destes ambientes virtuais, para realizarem exploração textual, identitária e comportamental no ciberespaço. Assim, observamos que, de modo geral, usuário não demonstram preocupação em utilizar a esfera pública de maneira engajada e com responsabilidade sobre a informações transmitidas, agindo na maior parte das vezes de acordo com seus interesses pessoais (mesmo

que aceitem serem submetidos à diversas formas de regulação no virtual) e não com intuito de comprometimento social ou necessidade de construção ou pertencimento a uma comunidade virtual.

Assim, através da descrição e análise do ICQ e de espaços de IRC verificamos as diferentes possibilidades de apropriação do anonimato, da livre expressão e da esfera pública pelo usuários, que geram ambientes sociais diferenciados e produzem diversos tipos de formações sociais no ciberespaço. Sendo assim, as novas observações promovidas por este trabalho confirmam que nem toda agregação social pode ser considerada comunidade virtual.

Esperamos ficar claro que o simples ato de inscrição ou registro no IRC e ICQ por si só não caracteriza ou implica em formação de comunidade virtual. Apesar de a ideologia destes sistemas visarem a agregação, interação e organização voltadas para o sentido de construção e propagação do ideal comunitário entre os membros - como medida para a própria existência do *software* – tais recursos fornecidos pelas ferramentas interacionais *on-line* por si só não garantem que seus usuários desenvolvam sentimento de pertencimento e solidariedade ou desejem realizar interação direcionada para comprometimento social e construção de projetos comuns, ou seja, para estabelecerem formação social no pressuposto de comunidade ocidental ideal no virtual. Portanto, muitas vezes a audiência prioriza a exploração identitária e comportamental em detrimento de valores coletivos no ciberespaço, o que faz com que se configurem agrupamentos e não comunidades virtuais. Por outro lado, não descartamos a possibilidade de estabelecimento de projetos coletivos, de laços sociais fortes e trocas sociais significativas em espaços de IRC e de ICQ e admitimos que as relações podem se estender ao real e não estão fadadas necessariamente à efemeridade no ciberespaço.

De forma a favorecer a formação de comunidade virtual, podemos delinear algumas sugestões: que os idealizadores de tais ferramentas comunicacionais e de ambientes de sociabilidade no virtual necessitam pensar para além dos mecanismos de agregação, refletindo na criação de dispositivos técnicos e sociais de coesão e para controle social mais eficazes, trabalhando sobre questões relacionadas ao chamariz identitário, à segurança, à privacidade e às práticas sociais instituídas em seus espaços interacionais. Ou seja, é preciso desenvolver, disponibilizar e manter uma proposta interacional atrativa, de modo a tornar o espaço social interessante e incentivar a manifestação e responsabilidade social condizente com o ambiente, despertando nos usuários a freqüência, solidariedade, a cooperação e uma necessidade de identificação e vinculo social.

Finalmente, percebemos que a CMC potencializa interesses ou afinidades que já existiam, ou seja, práticas sociais anteriores a ela e que o tipo de sociabilidade que propicia não substitui a experiência tradicional. Para os usuários desses meios as interações sociais virtuais não são vistas como substitutas para as verdadeiras relações de caráter presencial e emocional e sim como *alternativas de interação* no sentido de sociabilidade e complementaridade de outros meios. A discussão sobre o fenômeno de comunidades virtuais desperta inflexões sobre identidade e a forma com que o corpo e o anonimato são configurados na Rede.

Concluímos esperando que as questões analisadas neste trabalho auxiliem o entendimento sobre a percepção e o impacto da evolução tecnológica sobre padrões de sociabilidade na contemporaneidade. Tendo em vista que nossos objetos estão em transformação constante (técnica e social), não temos a pretensão de que as características e questões aqui investigadas representem um estudo definitivo, visto que estão relacionadas às condições atuais. Entretanto, esperamos contribuir para reflexões sobre a CMC realizada de modo síncrono e essencialmente textual, principalmente àqueles estudos relacionados aos contextos sociais virtuais e suas particularidades sócio-comunicativas, na medida em que promovemos uma diferenciação entre interação, organização e formação social realizadas em plataformas interacionais *on-line* de interfaces gráficas diferenciadas para propor a análise das especificidades de cada espaço e grupo social, de modo a distinguir agrupamentos virtuais e não generalizar toda agregação social no ciberespaço como comunidade virtual.

Referências Bibliográficas

AARSETH, A. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London; The John Hopkins University Press,1997.

ANDERSON, B. Nação e Consciência Nacional. São Paulo: Ática, 1989.

ARANHA, J. *Tribos Eletrônicas: Usos e Costumes*. Disponível em www.alternex.com.br/~esocius/t-jayme.html. Consultado em Nov de 2003.

BAYM, N. *The performance of Humor in Computer-Mediated Communication*. *On-line:*1996. Disponível em http://www.ascusc.org/jcmc/voll/issue2/baym.html. Consultado em Jan de 2004.

BOLTER, J. *Eletronic Signs.* In: *Writing Space: The Computer, Hypertext, and The History of Writing.* Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1991. p. 85-106.

_____. *Topographic Writing: Hypertext and the Eletronic Writing Space.* In: *Writing Space: The Computer, Hypertext, and The History of Writing.* Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1991. p. 294 –306.

BORBA, I. O Mirc sem Segredos. Rio de Janeiro: Brasport, 1997.

CASTELLS, M. *A era da informação. Economia, sociedade e cultura*. Vol.1. A sociedade em Rede. SP: Paz e Terra, 1999.

_____. *A Era da Informação. Economia, Sociedade e Cultura*. Vol. 2. O poder da identidade. SP: Ed. Paz e Terra, 1999.

_____. *Internet y La Sociedad Red. On-line:*2001. Disponível em www.etcetera.com.mx/pag48ne7.asp . Consultado em Nov de 2003.

COLOMBO, F. *Os arquivos imperfeitos: memória social e cultura eletrônica*. SP: Perspectiva, 1991.

DANET, B. *Text as Mask: Gender and Identity on the Internet. On-line:*1996. Disponível em http://atar.mscc.huji.ac.il/~msdanet/mask.html. Consultado em Dez de 2004.

DONATH, J. *Identity and Deception in the Virtual Community*. *On-line*:1999. Disponível em http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Identity/IdentityDeception.html. Consultado em Jan de 2004.

_____. *Inhabiting the virtual city: The design of social environments for electronic communities. On-line*:1996. Disponível em: http://judith.www.media.mit.edu/Thesis/ThesisContents.html. Consultado em Jan de 2004.

DURKHEIM. E. – *Durkheim*. Org. da coletânea José Albertino Rodrigues.São Paulo: Ática, 1978.

FERNBACK, J & THOMPSON, B. *Virtual communities: Abort, retry, failure?* Disponível em www.well.com/user/hlr/texts/Vccivil.html. *On-line*:1995. Consultado em Nov de 2003.

FERNBACK, J. *There is a There There: Notes toward a Definition of Cybercommunity*. In: JONES, S (org). *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for examining the Net*. Thousand Oaks; London: New Delhi. Sage Pub, 1999. p.203-219.

_____. *The Individual within the Collective: Virtual Ideology and the Realization of Collective Principles*. In: JONES, S (org). *Virtual Culture. Identity & Communication in Cybersociety*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Pub, 1997. p. 36-54.

GILLIS, J. *Commemorations - The politics of National Identity*. 2ª Edição, Princeton University Press, 1996.

GOFFMAN, E. A Representação do Eu na Vida Cotidiana. Petrópolis: Vozes,1996.

GUIMARÃES, M. *Sociabilidade no Ciberespaço: Distinção entre Plataformas e Ambientes.* Trabalho apresentado na 51ª Reunião Anual da SBPC – PUC/RS, julho de 1999. Disponível em: www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat_amb.html. Consultado em Nov de 2003.

_____. *Etnografia em ambientes de sociabilidade virtual multimídia*. Trabalho apresentado na mesa redonda "Novos Paradigmas: Etnografia e Ciberespaço" do X Ciclo de Estudos sobre o Imaginário – Imaginário e Cibercultura, Recife, novembro de 1998. Disponível em: www.cfh.ufsc.br/~guima. Consultado em Nov de 2003.

HALL, S – A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: Ed. DP&A,1998.

HAMMAN, R. *Cyborgasms: Cybersex Amongst Multiple-Selves and Cyborgs in the Narrow-Bandwidth Space of America Online Chat Rooms*. MA Dissertation, Department of Sociology, University of Essex, Colchester: UK.1996. Disponível em www.socio.demon.co.uk/Cyborgasms.html. Consultado em Jan de 2004.

_____. *The Online/Offline Dichotomy: Debunking Some Myths about AOL Users and the Effects of Their Being Online Upon Offline Friendships and Offline Community*. 1999. Disponível em http://www.socio.demon.co.uk/. Consultado em Jan de 2004.

_____. *Networks Linking Network Communities: Effects of AOL Use upon Pre-existing Communities*. 1996. Disponível em http://www.socio.demon.co.uk/. Consultado em Jan de 2004.

HANK, M. A Noção de Sociabilidade: Origens e Atualidade. In: França, V (Org). Livro do XI Compós 2002: Estudos de Comunicação Ensaios de Complexidade 2. Porto Alegre: Sulina, 2003. p. 127-142.

ICQ. Disponível em: www.icq.com. Consultado em Dez de 2004.

IRC. Disponível em www.mirc.co.uk. Consultado em Dez de 2004.

JENSEN, J. *Interactivity - Tracking a New Concept in Media and Communication Studies.* In MAYER, Paul (org). *Computer Media And Communication: a reader*. Oxford (NY): Oxford University Press, 1999. p.160-185.

JOHNSON, S. *A Cultura das Interfaces. Como o computador transforma a nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

JONES, S. *The Internet and its Social Landscape*. In: JONES, S (org). *Virtual Culture. Identity & Communication in Cybersociety*. London Thousand Oaks: New Delhi; Sage Pub. 1997. p.7-35.

KENDALL, L. *Recontextualizing Cyberspace Metodological Considerations For On-line Research.* In: JONES, S (org). *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for examining the Net*. Thousand Oaks; London: New Delhi. Sage Pub, 1999. p.60-74.

LANDOW, G. *Hipertexto. La convergencia de la teoria crítica contemporanea y la tecnologia*. Barcelona, Buenos Aires, Mexico: Ed. Paidos, 1995.

LEMOS, A. *As estruturas antropológicas do ciberespaço*. *On-line*:1996. Disponível em www.geocities.com/collegepark/cafeteria/6396/artigomil.html. Consultado em Nov de 2003.

_____. *Anjos Interativos e Retribalização do Mundo: Sobre Interatividade e Interfaces digitais. On-line*:1997. Disponível em www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interac.html. Consultado em Nov de 2003.

_____.*Ciber-Rebeldes.On-line*:1998. Disponível em www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos. Consultado em Nov de 2003.

_____. *Ciber- Socialidade: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea.* Revista Logos, Ano 4, n.6 – 1° Semestre /1997. FCS/UERJ. Disponível em www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cibersoc.html. Consultado em Nov de 2003.

_____. *O Sujeito e os Chats.* Disponível em www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_13.html. Consultado em Nov de 2003.

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: 34, 1993.

_____. Cibercultura. SP: Ed. 34. 1999.

MACKINNON, R. *Punishing The Persona: Correctional Strategies for the Virtual Offender*. In: JONES, S (org). *Virtual Culture. Identity & Communication in Cybersociety*. London Thousand Oaks: New Delhi; Sage Pub. 1997. p. 207-235.

MALTZ, T. *Customary Law & Power in Internet Communities. On-line*:1996. Disponível em www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue1/custom.html. Consultado em Dez de 2003.

MORAES, D. *Mutações Comunicacionais Na Era Digital.* Revistas Fronteiras – Estudos Midiáticos. Volume. III, n 2, dez 2001.

MURRAY, J. *Hamlet on the holodeck: the future of the narrative in cyberspace.* Cambridge, Mass: The MIT Press, 1997.

NICOLACI-DA-COSTA, A. *Na Malha da Rede: os impactos íntimos da Internet*. Rio de Janeiro: Campos, 1998.

PALÁCIOS, M. *Cotidiano e Sociabilidade no Ciberespaço: apontamentos para discussão*. *On-line*:1996. Disponível em www.cfh.ufsc.br/~ciber/ant5203/cotidiano.html. Consultado em Nov de 2003.

REID, E. *Electropolis: communication and community on Internet Relay Chat*. 1991. Disponível em www.aluluei.com . Consultado em Out de 2003.

_____. *Cultural Formations In Text Based Virtual Realities*. 1994. Disponível em www.ftp.parc.xerox.com/pub/moo/papers. Consultado em Set de 2003.

_____. *Hierarchy an Power: Social Control in Cyberspace*. In: Smith, Marc A. & Kollock, Peter (org) – *Communities in Cyberspace* London; New York: Routledge, 1999. p 107-133.

RHEINGOLD, H. *The Virtual Community: homesteading on the electronic frontier*. New York: HarperPerennial, 1994. Disponível em: www.rheingold.com/vc/book. Consultado em Nov de 2003.

RIBEIRO, J. Um Olhar sobre a Sociabilidade no Ciberespaço: Aspectos Sócio-comunicativos dos Contatos Interpessoais efetivados em uma Plataforma Interacional on-line (Tese de Doutorado apresentada em maio de 2003 ao Programa de Comunicação e Cultura Contemporânea da UFBA).

RIFKIN, J. *A Era de Acesso*. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

SÁ, S. *Comunidades Virtuais e Atividade Ergódica.* Trabalho apresentado na XII COMPÓS. UFRJ. Rio de Janeiro, 2002.

_____. *O Samba em Rede. Comunidades virtuais e Carnaval carioca.* Trabalhado apresentado ao GT de Comunicação e Sociabilidade. IX COMPÓS. PUC/RS. Porto Alegre, 2000.

_____.*Utopias comunais em rede. Discutindo o conceito de comunidade virtual*. Trabalho apresentado pelo GT de Com e Sociabilidade para a X COMPÓS. UNB. Brasília, 2001.

SIBÍLIA, P. *O Homem Pós-Orgânico: Corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SIMMEL, G. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, Otávio Guilherme (org.) – *O fenômeno urbano.*Rio de Janeiro: Zahar Ed. 1979. Pp. 11-25

_____. Sociologia. São Paulo: Ática. 1983.

SMITH, M & KOLLOCK, P. (org) - *Communities in Cyberspace.* London; New York: Routledge, 1999. p 3-25.

TONNIES, F. – *Community and society*. East Lansing, MI: Michigan State Univ.Press. 1957 (pub original de 1887)

TURKLE, Sherry – *Life on the screen*. Cambridge: MIT Press, 1996

VIANNA, Hermano. *As tribos da Internet. On-line*:1995. Disponível em www.alternex.com.br/~esocius/t-herman.html. Consultado em Nov de 2003.

WATSON, N. *Why We Argue About Virtual Community: A Case Study of the Pish.Net Fan Community.* In: JONES, S (org). *Virtual Culture. Identity & Communication in Cybersociety*. London Thousand Oaks, New Delhi; Sage Pub. 1997. p.103-132.

WELLMAN, Barry & GULIA, Milena – *Virtual communities as communities: net surfers don't ride alone*. In: Smith, Marc A. & Kollock, Peter (org)– *Communities in Cyberspace* London; New York. Routledge, 1999. p 167-195.

ZICKMUND, S. *Aproaching The Radical Other: The Discursive Culture of Cyberhate*. In: JONES, S (org). *Virtual Culture. Identity & Communication in Cybersociety*. London Thousand Oaks, New Delhi; Sage Pub. 1997. P. 185-205.

ANEXO 1

VALENTINA (Italy): impariamo ad amare non a fare la guerra

Yuri Araujo (Brazil): Forever we´ll remember those who have been murdered in september 11th

Claudia (Italy)

Lydi Rösch (Germany): Für alle Hinterbliebenen, dass sie das Furchtbare verkraften werden

Galilean Zhang (Singapore)

Ms.Marie K.Lally (USA): IN LOVING MEMORY OF SARAH KHAN, ONE OF THE WTC VICTIM.

Lorenzo (Salerno) (Italy): In ricordo di NY e di tutti quelli che muiono nel mondo a causa delle ingiustizie della vita.

alessia (Italy): che la memoria di quel giorno resti eterna nei cuori. Pace

francesco (Italy): for all the victims

rage (Korea, Republic of (South)): peace..

simone (Italy): crudele destino! che tutti possano riposare in pace e chi l'ha voluto possa morire dannato.

Lisa Hyams (United Kingdom): We will never forget

Pai (Belgium): U.S. should use tax dollars for education, healthcare and public transpo not war

mary (Italy): sarete sempre vivi nei nostri ricordi!!!

sinan (Turkey): ý m forest engineer and play piano.

laura (Italy)

famiglia Crimella (USA)

famiglia Crimella (Italy)

Bernd (Germany): ic hdenke an euch!

Mel (Other)

Jose carlos (Brazil): Os EUA ,é o melhor irmão do brasil, eu amo vocês ,já estive 7 vezes ai, pena que o dolar no Brasil

Twinmom38 (USA): God Bless America... and this has made us stronger.... Let's pray for the victims and thier families

piercing dude (Canada): never again will we look at freedom the same, Bless the falling

Missy (Canada): "Although the world is filled with suffering, it is also filled with the overcoming of it."

Brandel (USA): ONE NATION UNDER GOD! To those who died 9/11/01.Lost but never forgotten. in memory of dave wease

GUSTAVO MADEIRA (Brazil): USA DESERVED THAT FOR WHAT THEY ARE DOING TO ARGENTINA, LETTING THE PEOPLE STARVING!!

GUSTAVO MADEIRA (Brazil): USA DESERVED THAT FOR WHAT THEY ARE DOING TO ARGENTINA, LETTING THE PEOPLE STARVING!!

Miranda (United Kingdom): i can't believe its nearly a year since the disaster my heart goes out to every1 who experienced it

John Ji (Singapore): Remembrance of those who perished, Men will never be forgotten. God bless us all.

PLS (France): remember

Maverick (Italy): An alive memory forever in the heart of each of us, for all those victims that that day they have lo

Valentin (Bulgaria): Peace for All Peoples and Children of this World!!!

ICQ User (Scotland): terrorists must be defeated STOP funding the IRA to murder in ULSTER

klsjdfklj (Brazil): hope Osama Bin Laden does it again this sept 11...

NaTdAwG (USA): We will never forget those who died that day

elcio (Brazil): paz in all the world

Rodrigo (Brazil): Fuck The EUA

rajivmon (India): God bless all those who believe in peace and humanity. A candle for all those who lost their life on

Slick : I will remember Sept 11th for needless killing of so many innocent men, women and children.

Susan Townsend (USA): God Bless The United States of America. One Nation Under God! Always Remember.

Jennalee (USA): May the tragedies that we went through never happen again to us or other countries..God Bless Us ALL

Daniela (Austria): PEACE

Keith Olmstead (USA): God Bless Anerica. We Stand Strong

granny eva (USA): for all the people who lost loved ones on 9-11 god bless america

Todd Wendell (USA): We Shall Nevere forget this day. And we she all get along, because we are one planet under God

;liverpool england (USA)

;liverpool england (USA)

Laura (Canada): Peace

;liverpool england (USA)

MANGE DE LA BASSE (France): KILL BEN LADEN FOR THE PEACE !!!! on vous oublient pas !!! dans nos tete nous pensons a vous!!!

samar (USA): i pray that every 11 sep or every day u will have the same accedet

Repassar para um contato

ANEXO 2

Os *logs* do Barra foram editados, mas mesmo assim podemos perceber o alto fluxo de informação no canal (inclusive arte ASCII para performances comunicativas dos usuários).

Contudo, como o dispositivo de *log* automático do script não decodifica arte ASCII, verificam-se símbolos e números em seu lugar.

```
**********************************************************************************************
Sessão iniciada: Thu Oct 02 00:22:08 2003
[00:22] *** Você entrou no #barra
[00:22] *** O tópico é '  2,8 (= Sorria!!! vc esta no #barra!!! =)
www.photolog.com.br/barra  14Kalango Chuss III esta chegando !!   9,1 Qui, dia
02/10, na Baronneti, Festa JET SET Com niver do Biano. Lista: H R$35 (cons)M
R$15 (cons) flaviopapier@agitorio.com.br  0,1 IrKart 05/10 Carrefour - Tijuca
às 18hrs '
[00:22] *** Setado por BM_ em Wed Oct 01 23:04:45
[00:22] -DrNando-  12 Estou away agora mas sua mensagem será gravada.  9,1 »¡«
Scøøp Script 2002 »!«  0,1=>  9,1www.scoop.com.br
[00:23] <fui-embora>   0,10  tu nao axa nada VaNZaN
[00:23] <LadY_of_hipHop> »¡«Scøøp MP3»!«  8,06 [Qisso Heim!!!q musicão > 8,06
Fabolous & Jadakiss & Danny Saber - We Be Like This.mp3 ]
[00:23] <fui-embora>   0,10  fica quieto
[00:23] <fui-embora>   0,10  oiajiajoiaja
[00:23] <RaPhAElluS> o q
[00:23] *** Quits: Playmobil_RJ (t7DS@fJWmwqARIOk.200.216.45.O) (Quit:)
[00:23] <Qu3lzinh4__JPA>  13,11.:FALA|
    11,13k 11,13e 11,13r 11,13  11,13q 11,13  11,13e 11,13u 11,13  11,13f 11,1
3a 11,13l 11,13e 11,13  11,13f 11,13u 11,13i 11,13-
 11,13e 11,13m 11,13b 11,13o 11,13r 11,13a 11,13? 11,13?   13,11
|TUUUUUUU!!!:.
[00:23] <Bodyboard_21> »¡«Scøøp MP3»!«  8,01 [SOM DO SURF STYLE 8,01 Pennywise
- Killing Time.mp3 ]
[00:23] <RaPhAElluS> o biano pego a _C_a_R_o_L__CaRpEtA
[00:23] <RaPhAElluS> ?
[00:23] <P01>   01  12« 01  _ Rambo_1 9 12»   00,01tu passou hj la ?
[00:23] <RaPhAElluS> pegoo q me falaramm
[00:23] <Qu3lzinh4__JPA>  13,11.:FALA|
    11,13t 11,13u 11,13  11,13u 11,13s 11,13a 11,13  11,13a 11,13v 11,13a 11,1
3n 11,13ç 11,13o 11,13  11,13e 11,13l 11,13a 11,13s 11,13  11,13a 11,13t 11,13
a 11,13c 11,13a 11,13m 11,13  11,13h 11,13u 11,13a 11,13h 11,13a 11,13u 11,13h
 11,13u 11,13a 11,13  11,13f 11,13u 11,13i 11,13-
 11,13e 11,13m 11,13b 11,13o 11,13r 11,13a   13,11 |TUUUUUUU!!!:.
[00:23] <fui-embora>  1,1  00R 15a 00P 15h 00A 15E 00l 15l 00u 15S 0 :
  0,10  eu nao pego
 [00:23] <Qu3lzinh4__JPA>
 12hahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahah
ahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahaha
[00:23] <VaNZaN>   09,01eu acho o seguinte
[00:23] <VaNZaN>   09,01o cara
[00:23] <_Rambo_19>  5( 4( 1P01 4) 5) 1 : belo?
[00:23] <fui-embora>   0,10  eu tenho relacionamentos
```

[00:23] <RaPhAElluS> fui-embora tomo porrada
[00:23] <fui-embora> 0,10 iuahuiahuiaa
[00:23] *** Joins: R-eNaTo_O[cHeGaNdO-dO-MaRaCa]
(fIkVix0r@nV3KBk3pgnE.200.184.151.O)
[00:23] <RaPhAElluS> AIuahAIUhaaiuA
[00:23] <P01> 1 _ Rambo_19 5: 00,01eh
[00:23] <VaNZaN> HahaHa hahahaH aHahaha hahah aHaHahah aha haHa®
[00:24] <VaNZaN> HahaHa hahahaH aHahaha hahah aHaHahah aha haHa®
[00:24] <VaNZaN> HahaHa hahahaH aHahaha hahah aHaHahah aha haHa®
[00:24] <fui-embora> 1,1
 15Q 00u 15 3 00l 15z 00i 15n 00h 15 4 00_ 15_ 00J 15P 00A 0 :
  0,10 quem?
[00:24] <_Rambo_19> 5(4(1P01 4) 5) 1 : nao pq?
[00:24] <Roooo> 1 [f 5 u 4 i-embo 5 r 1 a] : 12,13a vá vem pra cá
amanhã bi
[00:24] *** Quits: RaFa_RoiF (~script@JWQR9btJWv7.200.152.116.O) (Quit:)
[00:24] <Qu3lzinh4__JPA> 13,11.:FALA|
    11,13p 11,13o 11,13r 11,13r 11,13a 11,13 11,13f 11,13u 11,13i 11,13-
 11,13e 11,13m 11,13b 11,13o 11,13r 11,13a 11,13 11,13d 11,13e 11,13i 11,13x
11,13a 11,13 11,13d 11,13 11,13s 11,13e 11,13r 11,13 11,13l 11,13e 11,13r 1
1,13d 11,13o 13,11 |TUUUUUUU!!!!.
[00:24] <fui-embora> 1,1 00R 15o 00o 15o 00o 0 : 0,10 eu tb vou
[00:24] <Qu3lzinh4__JPA> 13,11.:FALA|
    11,13t 11,13u 11,13 11,13k 11,13e 11,13r 11,13q 11,13 11,13e 11,13u 11,1
3 11,13f 11,13a 11,13l 11,13e 11,13 11,13o 11,13 11,13n 11,13o 11,13m 11,13
e 11,13 11,13f 11,13u 11,13i 11,13-
 11,13e 11,13m 11,13b 11,13o 11,13r 11,13a 11,13? 11,13? 11,13? 13,11
|TUUUUUUU!!!!.
[00:24] <fui-embora> 1,1 15R 00o 15o 00o 15o 0 : 0,10 pode?
[00:24] *** nukando_a_galera_barra agora é Playboy_barra
[00:24] <Roooo> 12,13hahahhahahahahah
[00:24] <P01> 01 (04 _ 05 Rambo_1 04 9 01) : 00,01maluco igual a vc
num carro
[00:24] <Roooo> 12,13a casa é sua bi
[00:24] <Roooo> 12,13tu sabe disso
[00:24] *** fui-embora agora é Biano-
[00:24] <_Rambo_19> [P01 18 12 1]: q carro/
[00:24] *** Joins: Playmobil_RJ (t7DS@fJWmwqARIOk.200.216.45.O)
[00:24] <XEIHZ> »¡«Scøøp MP3»!« 9,1 3,1[9,1-
 3,1O 9,1u 3,1v 9,1i 3,1n 9,1d 3,1o 9,1: 3,1 9,1G 3,1u 9,1n 3,1s 9,1 3,1-
 9,1 3,1S 9,1w 3,1e 9,1e 3,1t 9,1 3,1C 9,1h 3,1i 9,1l 3,1d 9,1
 3,1O 9,1' 3,1M 9,1i 3,1n 9,1e 3,1. 9,1m 3,1p 9,013 3,1 9,1 3,1]
[00:24] <VaNZaN> 09,01eu não falei nada
[00:24] <Biano-> 1,1 00R 15o 00o 15o 00o 0 : 0,10 ela tb eh minha?
[00:24] <VaNZaN> 09,01tô quieto
[00:24] <Roooo> 12,13hahahahhaha
[00:24] <Roooo> 12,13não
[00:24] *** Quits: ZoIo_AzUl_SuRf_RoCk (SurfMax@ffv7nk5uJLs.200.147.17.O)
(Quit:)
[00:25] <Biano-> 0,10 poooooooo
[00:25] <RaPhAElluS> 1 [B 5 i 4 an 5 o 1 -] : sou teu fã
[00:25] <Roooo> 12,13vc é mto galinha pra minha irmã
[00:25] <RaPhAElluS>
 8,2UIHaiUIhaUIHIAUHuiAHiuhAIUHiuAHuhAIUHiuHAIUHuiAHIUa 13UIHahuhiiuahiuhaiuha
iuhIAUHiUAHiuaHiuAHiuahiuahIuhAiuahuHAIUHiAUHiuhiuah 11IUhAIUHiIuahiuHAIUaiUHi
uAHiuahiuAHUIahuahiUAHiuHAIuhaiuhiAUHiuah 9IUHAiuhIAUHiuahIUIUAHiuahiuHAuihaui
hAIUhaIUHIUEhaiUHiuahIUAHiuhiAUHiuahIUHAhAIuhaIUHA

[00:25] <VaNZaN> 09,01Biano- é a pica doce do canal
[00:25] <VaNZaN> 09,01Biano- é a pica doce do canal
[00:25] <VaNZaN> 09,01ihhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
[00:25] <VaNZaN> 09,01peraeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
[00:25] *** Lelo_Jpa agora é Lelo_Jpa_tel
[00:25] <VaNZaN> 09,01peraeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
[00:25] <cArGa[BiChO`RuIm]> 0,01se vacilar tu vai sentir um cala-frio... e varios pentes depois vc vai pro rio
[00:25] <Biano-> 0,10 eu nao
[00:25] * RaPhAElluS Curtindo 01,08; 04) -> Busta Rhymes - Together ft. Rah Digga [05:34m/128Kbps/44KHz]
[00:25] <Playboy_barra> »¡«Scøøp MP3»!« 01,00 [Ouvindo: 01,00 Mv Bill-Soldado do Morro.mp3]
[00:25] <Biano-> 0,10 eu nao
[00:25] <cArGa[BiChO`RuIm]> 8,1 » ViDa LoKa Mp3 « 11,1ouvindo: [18 - Track 18.mp3]
[00:25] <VaNZaN> 09,01o cara não é galinha não
[00:25] <VaNZaN> 09,01coé Roooo
[00:25] <cArGa[BiChO`RuIm]> 8,1 » ViDa LoKa Mp3 « 11,1ouvindo: [12 - Track 12.mp3]
[00:25] <Roooo> 12,13hahahahhahahaha VaNZaN
[00:25] <P01> 1 [05 05_ 01R 05a 01m 05b 01o 05_ 011 059 1] 1: 00,01um vectra igual ao teu branco
[00:25] <Thiffany> 01 13 ManuzinhaXuperLove: 13,11oiiii
[00:25] <Biano-> 1,1 15R 00o 15o 00o 15o 0 : 0,10 eu sou o mais liso dessa porra
[00:25] <Roooo> 12,13não não imagina
[00:25] <Roooo> 12,13valeu então
[00:25] <Biano-> 0,10 num feera ow
[00:25] *** Joins: Gatinhu_ (sonhos_@mx3GL0RT5iw.200.151.72.O)
[00:25] <cArGa[BiChO`RuIm]> 8,1 » ViDa LoKa Mp3 « 11,1ouvindo: [Menor do Chapa & Pé de Pano - É o Bonde do Cuco (Ao Vivo Na Arvore Seca).mp3]
[00:25] <VaNZaN> 09,01não Biano-
[00:25] <ManuzinhaXuperLove> 13(12: 13,8 T hiffan y 12,0: 13) 6,0·· 13 6LoVe 13 6·· 13,06oLaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa 6,0·· 13 6LoVe 13 6··
[00:25] <Bodyboard_21> »¡«Scøøp MP3»!« 8,01 [SOM DO SURF STYLE 8,01 Pennywise - same old story.mp3]
[00:25] <Roooo> 12,13eu q sou a mais farpada Biano-
[00:25] <Roooo> 12,13ayh 10 meses lisa
[00:25] <_Rambo_19> 0,5[0,4 P01 0,5] : nem era eu
[00:26] <VaNZaN> 09,01você é o mais Fo de todos !
[00:26] <Thiffany> 01 13 Roooo: 13,11Roooooooooo
[00:26] <VaNZaN> 09,01você é o mais Fo de todos !
[00:26] <VaNZaN> 09,01você é o mais Fo de todos !
[00:26] <VaNZaN> 09,01Biano- FO²
[00:26] <Roooo> 01 5 (1 Thiffany 5) 1: 12,13thiffffffffffffffffffffff 01,08= 04*************************
[00:26] <Thati_-RJ> 13(12: 13,8 T hiffan y 12,0: 13) X 12,8=0 13****
[00:26] <Biano-> 0,10 euuuuuuuuuuuuuu????????????
[00:26] <Thiffany> 01 13 Thati_-RJ: 13,11THaTZZZZZ 13X 01,08= 04****
[00:26] <Biano-> 0,10 ta malucooooooooo
[00:26] *** Joins: Mak__Copa (.....@7Q7efti4cMY.200.147.55.O)
[00:26] *** VaNZaN escolheu os modos: +v Roooo
[00:26] <Thati_-RJ> 13(12: 13,8 M anuzinhaXuperLov e 12,0: 13) 7,00ai lesa ano q vem faz pela net é mt facil
[00:26] *** VaNZaN escolheu os modos: +v Thiffany
[00:26] <VaNZaN> 09,01não é RaPhAElluS ?

[00:26] <Thiffany> 01 13 RaPhAElluS: 13,11oieeeeee
[00:26] <ManuzinhaXuperLove> 12[thåtï_-®j 12]
 6,0·· 13 6LoVe 13 6·· 13,06FaRei... MiNHa FaMiLia ToDa
FaZ 6,0·· 13 6LoVe 13 6··
[00:26] <RaPhAElluS> 01 15. 14: 01 B iano - 14: 15 fo d+
[00:26] *** Playmobil_RJ agora é Toulouse_RJ
[00:26] <Biano-> 0,10 eh nozes
[00:26] <ManuzinhaXuperLove> 6,0·· 13 6LoVe 13 6·· 13,06PoReM SeMPRe
eSQueCeM De MiM THaTi_-RJ 6,0·· 13 6LoVe 13 6··
[00:26] <Thiffany> 01 13 ManuzinhaXuperLove: 13,11CoMPRei HJ
  13X 01,08= 04)
[00:26] <RaPhAElluS> AgauyGuayGAuyagAUyagUAYgaUygAUGAuyga
[00:26] <ManuzinhaXuperLove> 14·· 13 [14 Thiffany 13] 14·· 1
 6,0·· 13 6LoVe 13 6·· 13,06PoW... Ja aCaBou o
PRiMeiRo??? 6,0·· 13 6LoVe 13 6··
[00:26] <Roooo> 12,13vou te dar aulas de lisura Biano-
[00:26] <VaNZaN> 09,01porra
[00:26] <Roooo> 12,13tá mto galinha
[00:27] <VaNZaN> 09,01RaPhAElluS
[00:27] *** Quits: Toulouse_RJ (t7DS@fJWmwqARIOk.200.216.45.O) (Quit:)
[00:27] <VaNZaN> 09,01VaNZaN
[00:27] <Thati_-RJ> 13(12: 13,8 M anuzinhaXuperLov e 12,0: 13)
  7,00patinha feiaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
[00:27] <VaNZaN> 09,01fora os outros aí
[00:27] *** Biano- agora é Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]
[00:27] <VaNZaN> 09,01que eu fiquei sabendo
[00:27] <VaNZaN> 09,01foda cara
[00:27] <Mak__Copa> 0,1 [15R 00aPhAEllu 15S 0] 1: 01,08= 04*
[00:27] <cArGa[BiChO`RuIm]> 0,01os amigo na cadei estao boladao
[00:27] <ManuzinhaXuperLove> 0,13¤ 2,6¤ 6,2¤ 0,1Thati_-RJ 6,2¤ 2,6¤ 0,13¤
 6,0·· 13 6LoVe 13 6·· 13,06HauaaiauaaHauaia 6,0·· 13 6LoVe 13 6··
[00:27] <Thiffany> 01 13 ManuzinhaXuperLove: 13,11Po Sei La, a ViNHa
CoMPRou PRa MiM e PRa KBeÇa HJ De MaNHa
[00:27] <Dani18-rindoMUITO-sozinha> 13* 10" 13* 06oooo VaNZaN pvt
rapidim 13,0 * 10" 13*
[00:27] <cArGa[BiChO`RuIm]> 0,01vcs virao o recado na televisao
[00:27] <Thati_-RJ> 13(12: 13,8 M anuzinhaXuperLov e 12,0: 13) 7,00tu é
uma lesa mesmo.. entra nessa budega p/ ficar de papo pro ar com nerds e não
pode fazer um trequinho a toa?
[00:27] <ManuzinhaXuperLove> 13(12: 13,8 T hiffan y 12,0: 13)
 6,0·· 13 6LoVe 13 6·· 13,06To SaBeNDo 6,0·· 13 6LoVe 13 6··
[00:27] <cArGa[BiChO`RuIm]> 0,01celsinho da vintem... torramos o ue.. e sua
vez vai vim tb
[00:27] *** guigo_diretoria agora é guigOFF_diretoria
[00:27] *** VaNZaN escolheu os modos: +v Dani18-rindoMUITO-sozinha
[00:27] <VaNZaN> 09,01ihhhhhhhhhhhhhhhhh
[00:27] <ManuzinhaXuperLove> 12[t 6H 4a t 4i _- 13R J 12]
 6,0·· 13 6LoVe 13 6·· 13,06Po TiNHa eSQueCiDo... Foi aNo
PaSSaDo 6,0·· 13 6LoVe 13 6··
[00:27] <VaNZaN> 09,01mais um aparecendo !
[00:27] <VaNZaN> 09,01mais um aparecendo !
[00:27] <VaNZaN> 09,01mais um aparecendo !
[00:27] <Thiffany> 01 13 ManuzinhaXuperLove: 13,11DeTaLHe, NoSSoS
CoNViTeS Sao oS NuMeRoS 001, 002 e 003
[00:27] * CaFaJeStE_24_Rj tocando: Pharrell feat. Jay-Z - Frontin' (Album).mp3
(t7DS: 192/44/04:01)

[00:28] <Thiffany> 01 13 ManuzinhaXuperLove: 13,11FoMoS aS PRiMeiRaS, aHauHuauaHauHa
[00:28] <ManuzinhaXuperLove> 0,4.: Thiffany :.
 6,0·· 13 6LoVe 13 6·· 13,06Q iSSo HauaaiauaaH 6,0·· 13 6LoVe 13 6··
[00:28] <VaNZaN> 09,01QUEM SABE DE ALGUM CASO DO Biano[CHICLETEEEEEEEEEE] TER FURADO O OLHO DE ALGUÉM, PVT POR FAVOR
[00:28] *** Joins: ninabarra-25 (~bfajl@kIO311kYhco.200.255.52.O)
[00:28] <CaFaJeStE_24_Rj> 4,8 aLGuMa MuLHeR aCiMa DoS 18 aFiM De TC ? ? ?
[00:28] *** Quits: Lua||XuPer`In`Up|| (~bpowx@2pQYeosJrBc.200.165.244.O) (Ping timeout: 180 seconds)
[00:28] <cArGa[BiChO`RuIm]> 0,01ja sei que tem fim.. acabar com os terceiro e os a.d.a que fala que é o linho
[00:28] <VaNZaN> 09,01QUEM SABE DE ALGUM CASO DO Biano[CHICLETEEEEEEEEEE] TER FURADO O OLHO DE ALGUÉM, PVT POR FAVOR
[00:28] <Thati_-RJ> 13(12: 13,8 M anuzinhaXuperLov e 12,0: 13) 7,00não foi ano passado.. é todo ano
[00:28] *** Joins: Agent-86 (~triatleta@dO8t8C1dgWY.200.179.230.O)
[00:28] <RaPhAElluS> 0,1 [07T 04h 07i 04f 07f 04a 07n 04y 0] 1: metira a amiga da bela compro primeiro
[00:28] <Tom_del0nge_182> 12[1Dani18-rindoMUITO-sozinha 12] 1 1 4,00teu flog rodou
[00:28] <ManuzinhaXuperLove> 6PSiUu.. 13,8 T hati_-R J ,
 6,0·· 13 6LoVe 13 6·· 13,06eu Sei LeSa 6,0·· 13 6LoVe 13 6··
[00:28] <cArGa[BiChO`RuIm]> 0,01é o bonde do cucu o keke e o maluco
[00:28] <VaNZaN> 09,01EU JÁ COMPREI O CHICLETE
[00:28] <VaNZaN> 09,01aliás
[00:28] <Thiffany> 01 13 ManuzinhaXuperLove: 13,11To aNiMaDa, MaS Po FaLTa 1 MeS aiNDa
[00:28] <Thati_-RJ> 13(12: 13,8 M anuzinhaXuperLov e 12,0: 13) 7,00pow os caras sao sinsitros.. eu existo
[00:28] *** VaNZaN agora é VaNZaN[CHICLETAO]
[00:28] <Dani18-rindoMUITO-sozinha> 13* 10" 13* 06 [-
 T 4o 4M _ 7D 4e L 0 6N 13G 4e_182] 06 rodou e ja tem 2 novos... + um photolog + um album de fotos no yahoo....to na vantagem!
HAuHAuHAuHAUHA 13,0 * 10" 13*
[00:28] * RaPhAElluS Curtindo 01,08; 04) -> 50 Cent - Wangsta
[03:23m/128Kbps/44KHz]
[00:29] *** Joins: Toulouse_RJ|OFF| (t7DS@fJWmwqARIOk.200.216.45.O)
[00:29] <ManuzinhaXuperLove> 12[thåtï_-®j 12]
 6,0·· 13 6LoVe 13 6·· 13,06?????????? 6,0·· 13 6LoVe 13 6··
[00:29] <Thiffany> 01 13 RaPhAElluS: 13,11Q aMiGa?
[00:29] <Tom_del0nge_182> 12[1Dani18-rindoMUITO-sozinha 12] 1 1 4,00hehehe
[00:29] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> 0,10 sai imitao VaNZaN[CHICLETAO]
[00:29] <LadY_of_hipHop> »¡«Scøøp MP3»!« 8,06 [Qisso Heim!!!q musicão > 8,06 jay-z - La La La .mp3]
[00:29] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> 0,10 oaiuhauhaia
[00:29] <ManuzinhaXuperLove> 6PSiUu.. 13,8 T hiffan y ,
 6,0·· 13 6LoVe 13 6·· 13,06TB Tooooooo
HauaaiauaHaauaiauaHa 6,0·· 13 6LoVe 13 6··
[00:29] *** Quits: Lindinha_barra (~uuu@tCl1Rr65mvw.200.152.116.O) (Quit:)
[00:29] *** VaNZaN[CHICLETAO] escolheu os modos: +b *!*BoLaDo@eNssdgX3sLM.200.162.243.O
[00:29] *** cArGa[BiChO`RuIm] foi kickado por VaNZaN[CHICLETAO] (2Apologia ao crime é proibida aqui 14. Banido! 2[14kick 2 # 1479 2] 02V-
 14aNZaN[CHICLETA 02 O] 2¡ 14m6 2!)
[00:29] <RaPhAElluS> sei la Thiffany

[00:29] <ManuzinhaXuperLove> 12[13R 4a 12P 6H 4a 4e L L 4u - 7S 12] 6,0·· 13 6LoVe 13 6·· 13,06Q aMiGa??? 6,0·· 13 6LoVe 13 6··
[00:29] <RaPhAElluS> HAIuaHAia
[00:29] <Thiffany> 01 13 VaNZaN[CHICLETAO]: 13,11eu TB Já
[00:29] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> 0,10 e ninguem sabe de caso nenhum ow
[00:29] <os-olhos> Tom_del0nge_182, coe metralhadora
[00:29] <RaPhAElluS> sei la ManuzinhaXuperLove
[00:29] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> 0,10 eu comprei antes de tu VaNZaN[CHICLETAO]
[00:29] *** Parts: ninabarra-25 (~bfajl@kIO311kYhco.200.255.52.O)
[00:29] <VaNZaN[CHICLETAO]> 09,01VOCê NãO COMPROU
[00:29] <VaNZaN[CHICLETAO]> 09,01VOCê GANHOU
[00:29] *** Joins: malhado-Rj (Malhado-Rj@hqs3kr5BUtk.200.151.37.O)
[00:29] <Tom_del0nge_182> 12[1os-olhos 12] 1 1 4,00oieeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
[00:29] *** Joins: QuIkSiLvEr_zsul__ (t7DS@xm6kDjstm26.200.157.162.O)
[00:29] <VaNZaN[CHICLETAO]> 09,01TÁ NA SUA MÃO ?
[00:29] <Thiffany> 13,11Sei Q MiNHa aMiGa eSTaVa aS 9 HRS Na PoRTa Da TRaVeL MaNia
[00:30] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> 0,10 aigyaauya
[00:30] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> 0,10 melhor aindas
[00:30] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> 0,10 ganheiiiiiiii
[00:30] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> 0,10 auauihaiua
[00:30] <VaNZaN[CHICLETAO]> 09,01TÁ NA SUA MÃO Biano[CHICLETEEEEEEEEEE] ?
[00:30] <Dani18-rindoMUITO-sozinha> 13* 10" 13* 06eu la tenho cara de quem vende lança...aiaiai 13,0 * 10" 13*
[00:30] <os-olhos> Tom_del0nge_182, ÔOÔOÔe!
[00:30] <Thati_-RJ> 7,00putsssssssssssssss fala sério.. chiclete é...
[00:30] *** Joins: MaLhA (~Nois@DDDmMTEt70U.200.141.119.O)
[00:30] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> 0,10 em breve VaNZaN[CHICLETAO]
[00:30] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> 0,10 vou scanear
[00:30] *** Quits: pedrinho17_webcam (oi@UAP3RDiXdzc.200.142.66.O) (Quit:)
[00:30] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> 0,10 e colocar no meu phlog
[00:30] <XEIHZ> »¡«Scøøp MP3»!« 9,1 3,1[9,1- 3,1O 9,1u 3,1v 9,1i 3,1n 9,1d 3,1o 9,1: 3,1 9,1G 3,1u 9,1s 3,1t 9,1a 3,1v 9,1o 3,1 9,1L 3,1i 9,1n 3,1s 9,1 3,1- 9,1 3,1A 9,1p 3,1a 9,1i 3,1x 9,1o 3,1n 9,1a 3,1d 9,1o 3,1 9,1p 3,1e 9,1l 3,1a 9,1 3,1s 9,1u 3,1a 9,1 3,1a 9,1m 3,1i 9,1g 3,1a 9,1. 3,1m 9,1p 3,013 3,13 9,1 3,1 9,1]
[00:31] <VaNZaN[CHICLETAO]> 09,01entào
[00:31] <VaNZaN[CHICLETAO]> 09,01o meu tá aqui
[00:31] <VaNZaN[CHICLETAO]> 09,01na minha mão
[00:31] <VaNZaN[CHICLETAO]> 09,01então comprei primeiro
[00:31] <VaNZaN[CHICLETAO]> HahaHa hahahaH aHahaha hahah aHaHahah aha haHa®
[00:31] *** Joins: Slayer_Jpa (bwqcv@2n25kuCF7DE.200.165.110.O)
[00:31] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> 0,10 whatever
[00:31] <Thiffany> 01 13 VaNZaN[CHICLETAO]: 13,11eu CoMPRei PRiMeiRo
[00:31] <Thiffany> 13HAahuHUAHUHAuHauahuHUAhuHUah 13,0 Nº 405
[00:31] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> 0,10 vou sair da lisura
[00:31] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> 1,8 1; 1))))
[00:31] *** Agent-86 agora é O_Triatleta
[00:31] <VaNZaN[CHICLETAO]> 09,01que horas você comprou Thiffany ?
[00:31] <Roooo> [00:20] <@Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> vou sair da lisura
[00:31] <Roooo> [00:20] <@Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> ;))))
[00:31] <Thiffany> 01 13 VaNZaN[CHICLETAO]: 13,11aS 9 Da MaNHa
[00:31] *** The_PaRaZiNhO agora é The_PaRaZiNhO[off]
[00:31] <Roooo> 12,13piada

[00:31] <Slayer_Jpa> 9,1<caçador de ...> ccooee   9,1<raves!!!>
[00:31] <Qu3lzinh4__JPA>
 12hahahah

[00:33] <Roooo> 12,13de como ser liso
[00:33] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]>   0,10 soh pq eu vou sair da lisura
[00:33] <Roooo> 12,13vc tá mto galinha
[00:33] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]>   0,10 depois de 23 anos
[00:33] <Roooo> 12,13aham
[00:33] <Roooo> 12,13ja falei
[00:33] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]>   0,10 meu presente de aniversario
[00:33] <XEIHZ> »¡«Scøøp MP3»!« 9,1 3,1[9,1-
 3,1O 9,1u 3,1v 9,1i 3,1n 9,1d 3,1o 9,1: 3,1
 9,1H 3,1a 9,1r 3,1m 9,1o 3,1n 9,1i 3,1a 9,1 3,1d 9,1o 3,1
 9,1S 3,1a 9,1m 3,1b 9,1a 3,1 9,1- 3,1
 9,1P 3,1a 9,1r 3,1a 9,1d 3,1i 9,1n 3,1h 9,1a 3,1. 9,1m 3,1p 9,013 3,1 9,1-
 3,1]
[00:33] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]>   0,10 alias
[00:34] <Roooo> 12,13farpada sou eu neh Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]?
[00:34] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]>   0,10 faltam 4 diasssssssssssssssssss
[00:34] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]>   0,10 ehhhhhhhhh
[00:34] * Carlito_Jpa está Away! (0:25:53 @ 10/02/03) Razão: AutoAway => Idle
a mais de 15 minutos.
[00:34] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]>   0,10 vc eh
[00:34] <Roooo> 12,13ghahahahhahahaha
[00:34] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]>   0,10 vc tem 1 tere
[00:34] <Roooo> 12,13ah mais sou
[00:34] * Carlito_Jpa finalmente VOLTou do Away!! [Fiquei away por 11secs]
[00:34] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]>   0,10 vc eh experiente
[00:34] <ALiNe_RiO> BM_ Manuzinha`Chiclete RaPhAElluS Qu3lzinh4__JPA Thati_-RJ
XEIHZ olaa
[00:34] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]>   0,10 iauhiuahuiahuiahaiua
[00:34] <Manuzinha`Chiclete>   12[å£ïñê_®ið 12]
 6,0·· 13 6LoVe 13 6·· 13,06oLaaaaa 6,0·· 13 6LoVe 13 6··
[00:34] <RaPhAElluS> falaaaaaaaaa ALiNe_RiO
[00:34] <Qu3lzinh4__JPA> 13,11.:FALA|
    11,13A 11,13L 11,13i 11,13N 11,13e 11,13_ 11,13R 11,13i 11,13O 11,13 11,1
3o 11,13i 11,13i 11,13i 11,13i 11,13i 11,13i 11,13i 11,13i 11,13i 11,13 11,13: 11,13
* 11,13* 11,13*   13,11 |TUUUUUUU!!!:.
[00:34] <Bodyboard_21> »¡«Scøøp MP3»!« 8,01 [SOM DO SURF STYLE 8,01 Cajamanga
- surf adventures.mp3]
[00:34] *** Parts: }mari{ (spo0f@IC4qFvaRIQY.200.151.36.O)
[00:34] <Thati_-RJ> 13(12: 13,8 A LiNe_Ri O 12,0: 13)   7,00Hiiiii
 X 12,8=0 13**********
[00:34] <Roooo> 12,13sou mais lisa q minha pern depois da depilação
Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]
[00:34] *** Joins: HAPPY_GIRL_VMF (money6@UYv5M7Ood7Y.200.151.49.O)
[00:34] <XEIHZ> 1,4<tAh b0lAdU ?¿?> 12[1ALiNe_RiO 12] 1 1 4,01oieeeeee
  1,4<sAi r0lAnDu !!!>
[00:34] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]>   0,10 BATOREEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
[00:34] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]>   0,10 BATOREEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
[00:34] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]>   0,10 kd vc?
[00:34] *** Joins: _joao_henriques_ (joaohenr@e8AQzPHt7hM.200.174.146.O)
[00:35] <Roooo>
  1 (02B 05i 02a 05n 02o 05[02C 05H 02I 05C 02L 05E 02T 05E 02E 05E 02E 05E
 02E 05E 02E 05E 02E 05E 02] 1) 1:   12,13me passa esse mel ai de farpação
[00:35] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]>   0,10 aff
[00:35] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]>   0,10 esse mel, nao pega nem resfriado
[00:35] *** Quits: P01 (FullT@Kttu82zmT7E.200.195.114.O) (Quit:)
[00:35] <LadY_of_hipHop> »¡«Scøøp MP3»!« 8,06 [Qisso Heim!!!q musicão > 8,06
Tyrese feat. Fat Joe - I Like Them Girls (Remix).mp3]

[00:35] <Roooo> 01,08= 04/
[00:35] <Roooo> 12,13então continuarei na merda Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]
[00:36] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> 0,10 vamos no chiclete
[00:36] <Biano[CHICLETEEEEEEEEEE]> 0,10 vou sair da lisura la
                                    ***
[02:43] * Fabio__ está away desde 01:21 -=- motivo: durmiu....
[02:43] <BM_> 0,2 cade o avatarado? 3
[02:43] <BM_> 0,2 CU DE LOURA - Toda loura autêntica tem cu rosa, ou, na pior das hipóteses, escarlate. cu não mente. Uma falsa loura pode facilmente pintar os pentelhos, mas o cu jamais. Loura de cu preto ou cinza pode ser tudo, menos loura autêntica. Como tudo na vida, o cu de loura falsa tem muitas vantagens já que o cu rosa das puros-sangues são pouco resistentes e arrombam-se facilmente, e na segunda penetração o usuário não vai precisar nem dar a clássica cus
[02:44] *** Joins: Pit-bull (~t7DS@ykyAD12X91g.200.151.25.O)
[02:44] <DaNieL_BaRra> 0,01huahuahuauha
[02:44] <BM_> 0,2 foi completo? 3
[02:44] <SUPERHOMEM-RJ> 6,15a clássica cus...
[02:45] <VaNZaN> 09,01não BM_
[02:45] <BM_> 0,2 parou aonde? 3
[02:45] *CaroliNa-27* Lag_Teste 9005334
[02:45] <SUPERHOMEM-RJ> 6,15a clássica cus...
[02:45] *** SUPERHOMEM-RJ escolheu os modos: +v DaNieL_BaRra
[02:45] *** SUPERHOMEM-RJ escolheu os modos: +v SUFOCADOR
[02:45] <VaNZaN> 09,01cuspidinha
[02:45] *** SUPERHOMEM-RJ escolheu os modos: +v Garoto_de_programa_-rj-_
[02:46] <SUPERHOMEM-RJ> 4,1[.: 9,1VaNZaN 4,1:.] 6,15OU CUSPARADA... AUHAHUAHUAHUHAU
[02:46] <BM_> 0,2 clássica cusparada, o que tira metade do prazer. cu bom é cu de luta, cu que dá trabalho. Assim, chego a lamentável conclusão que além de burras, as louras tem cu Lada. Mas vamos a outros exemplos. 3
[02:46] <VaNZaN> 09,01pode crer
[02:46] <VaNZaN> HahaHa hahahaH aHahaha hahah aHaHahah aha haHa®
[02:46] <SUPERHOMEM-RJ> 6,15ACERTEI..
[02:46] <SUPERHOMEM-RJ> 6,15AUHAUHUHAUH
[02:46] <VaNZaN> 09,01aeeeeeeeeeeeee
[02:46] <VaNZaN> 09,01cusparada
[02:46] <SUPERHOMEM-RJ> 6,151 NOTA..
[02:46] <XEIHZ> »¡«Scøøp MP3»!« 9,1 3,1[9,1-
 3,1O 9,1u 3,1v 9,1i 3,1n 9,1d 3,1o 9,1: 3,1
 9,1M 3,1a 9,1r 3,1i 9,1s 3,1a 9,1 3,1M 9,1o 3,1n 9,1t 3,1e 9,1 3,1- 9,1
 3,1A 9,1i 3,1n 9,1d 3,1a 9,1 3,1L 9,1e 3,1m 9,1b 3,1r 9,1o 3,1
 9,1. 3,1m 9,1p 3,013 3,13 9,1 3,1 9,1]
[02:46] <SUPERHOMEM-RJ> 6,15QUAL É A MUSICA?
[02:46] <BM_> 0,2 CU RUA DAS PEDRAS - Classificado em homenagem a famosa rua de Búzios, também conhecida como rua do vai e vem, onde ninguém come ninguém, o cu Rua das pedras vive escondido em bunda boa, cuja dona é exibida, galinha, mas não dá pra ninguém. 3
[02:46] <VaNZaN> 09,01boa
[02:46] *** Quits: SUFOCADOR (lmbxof@gm1OC70ZR6I.200.165.208.O) (Quit:)
[02:46] <BM_> 0,2 Bom lembrar que quanto maior a bunda pior o cu, você sabia? Por que John Lennon pegou aquela cisma com Yoko Ono? Porque japonesa não tem bunda, e a distância entre o cu e a rua é quase zero, o que significa aproveitamento total da vara. 3
[02:46] *CaroliNa-27* Lag_Teste 9104763
[02:46] <BM_> 0,2 Já o bundão consome 35% da vara só na entrada, o usuário enterra tudo e a proprietária ainda humilha: "mete tudo logo meu bem". 3

[02:47] <VaNZaN> 09,01não concordo
[02:47] <VaNZaN> 09,01não concordo
[02:47] *** Joins: |iNxS| (iNxS@3AXSLPd9yEI.200.163.29.O)
[02:47] <VaNZaN> 09,01bunda carnuda é ótimo tmb
[02:47] <DaNieL_BaRra> 0,01huahuahua
[02:47] <VaNZaN> 09,01porque aí você dá a tradicional abridinha
[02:47] <VaNZaN> 09,01que é MUITO foda !
[02:47] <VaNZaN> 09,01e
[02:47] <XEIHZ> 1,4<tAh b0lAdU ?¿?> 12[1VaNZaN 12] 1 1 4,01podes crerrrrrrrrrrr 1,4<sAi r0lAnDu !!!>
[02:47] <XEIHZ> 1,4<tAh b0lAdU ?¿?> 12[1VaNZaN 12] 1 1 4,01concordo cuntigo..... 1,4<sAi r0lAnDu !!!>
[02:47] <BM_> 0,2 CU LADA - Classificado em homenagem ao carro russo, cu Lada é o que deixa o usuário na mão. Arromba logo, sangra, a proprietária chora, xinga, enfim, só dá aporrinhação. Lembrando que cu não dá Procon, aviso: evite esse cu, que não satisfeito, depois de arrombado faz o usuário achar que tem pau pequeno. 3
[02:48] <VaNZaN> 09,01nada melhor que você dar várias socadas em bunda carnuda
[02:48] *** Quits: toni (stribou@Hw5i7OQXCaI.200.151.83.O) (Quit:)
[02:48] *CaroliNa-27* Lag_Teste 9205081
[02:48] <BM_> 0,2 CU SOWETO - cu preto é o melhor que existe, e está instalado em muitas mulheres que, por preconceito, não tem coragem de botar o espelhinho. Você sabia que 87,6% das mulheres não sabe a cor do próprio cu? 3
[02:48] *** Quits: Sabugo (Sabugo@eZ1XomJmiOM.200.170.6.O) (Quit:)
[02:48] <BM_> 0,2 O cu preto está sempre apertado, exige escarrada e, em muitos casos, o lubrificante KY misturado com Bardhall B-12, e por maior que seja a vara do usuário, ele volta a condição original em menos de meia hora. Darwin morreu sem concluir que o cu preto é o verdadeiro elo perdido. 3
[02:49] <VaNZaN> HahaHa hahahaH aHahaha hahah aHaHahah aha haHa®
[02:49] <SUPERHOMEM-RJ> 4,1[.: 9,1VaNZaN 4,1:.] 6,15O DaNieL_BaRra TEM UM CU CARNUDO.. QUER COME TB?? QUANDO TU SOCA... A BUNDINHA DELE FAZ ATE ONDINHA... TA LIGADO??? AHUAHUAUHAHUAHUA
[02:49] <XEIHZ> 1,4<tAh b0lAdU ?¿?> 4,01hwuahwuahwuhauwhauwhuahwuahwuahwuahuwhauhwuahwuahwuhauwhahwauhwuahwuahwau 1,4<sAi r0lAnDu !!!>
[02:49] <DaNieL_BaRra> 0,01ahuahuahuauha
[02:49] <|iNxS|> 4hueiahueiahuehaiheiahuiehauheiahuehahuuu!
[02:49] <VaNZaN> HahaHa hahahaH aHahaha hahah aHaHahah aha haHa®
[02:49] <DaNieL_BaRra> 0,01ihh ala
[02:49] <VaNZaN> HahaHa hahahaH aHahaha hahah aHaHahah aha haHa®
[02:49] <DaNieL_BaRra> 0,01que fdp
[02:49] <DaNieL_BaRra> 0,01huahuahuauha
[02:49] <XEIHZ> 1,4<tAh b0lAdU ?¿?> 4,01hwuahwuahwuhauwhauwhuahwuahwuahwuahuwhauhwuahwuahwuhauwhahwauhwuahwuahwau 1,4<sAi r0lAnDu !!!>
[02:49] <XEIHZ> 1,4<tAh b0lAdU ?¿?> 4,01hwuahwuahwuhauwhauwhuahwuahwuahwuahuwhauhwuahwuahwuhauwhahwauhwuahwuahwau 1,4<sAi r0lAnDu !!!>
[02:49] *** Quits: GatO_SaGaZ (t7DS@562y71vBYXk.200.216.30.O) (Read error: 54 (Connection reset by peer))
[02:49] <DaNieL_BaRra> 0,01esse muleke de olho na minha bunda
[02:49] *** Joins: GatO_SaGaZ (t7DS@562y71vBYXk.200.216.30.O)
[02:49] <|iNxS|>
  1HuaHua 12HuaHua 1HuaHua 12HuaHua 1HuaHua 12HuaHua 1HuaHua 12HuaHua
[02:49] <DaNieL_BaRra> 0,01super homem manja bunda de homem
[02:49] <VaNZaN> 09,01e tem gente que não gosta

[02:49] <DaNieL_BaRra> 0,01iaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
[02:49] <VaNZaN> 09,01ah DaNieL_BaRra
[02:50] <SUPERHOMEM-RJ> 4,1[.: 9,1DaNieL_BaRra 4,1:.] 6,15DE OLHO NAUM.. JA SOQUEI ESSE CU.. UHAHUAUHAHUAUH
[02:50] <BM_> 0,2 CU QUEBRA-MOLAS - Também conhecido como "Três Marias" o cu quebra-molas proporciona três trancos no início da penetração. Seu design arrojado exige muita técnica da parte do usuário, pois cada tranco é um grito. 3
[02:50] <VaNZaN> 09,01só você Não sabia que isto é um pederasta de marca maior
[02:50] <BM_> 0,2 A Organização Mundial de Saúde e a Sociedade Mundial dos Artistas Circenses recomendam travesseiro na boca da proprietária para que a vizinhança não chame a polícia. Mas, cuidado. 3
[02:50] <DaNieL_BaRra> 12[1VaNZaN 12] 1 1 0,01sabia mas achei que ele nao tinha olhos para meu olho huahuahua
[02:50] <BM_> 0,2 O cu quebra-molas adora estourar o cabresto do usuário, que jorrando sangue como chafariz, é vaiado na saída do motel e, pior, na emergência do hospital onde é xingado de "barbeiro", "bundão", "cegueta" e similares. 3
[02:50] <XEIHZ> »¡«Scøøp MP3»!« 9,1 3,1[9,1-
 3,1O 9,1u 3,1v 9,1i 3,1n 9,1d 3,1o 9,1: 3,1
 9,1M 3,1a 9,1t 3,1c 9,1h 3,1b 9,1o 3,1x 9,1
 3,1T 9,1w 3,1e 9,1n 3,1t 9,1y 3,1 9,1- 3,1
 9,1D 3,1i 9,1s 3,1e 9,1a 3,1s 9,1e 3,1. 9,1m 3,1p 9,013 3,1 9,1 3,1]
[02:50] <DaNieL_BaRra> 0,01mas pelo q eu to vendo esse superhomem e um viado de marca maior
[02:50] <DaNieL_BaRra> 0,01uhahuahua
[02:50] <VaNZaN> 09,01só você nào sabia diss
[02:50] <VaNZaN> 09,01só você nào sabia disso
[02:51] <VaNZaN> 09,01e a procura continua
[02:51] <VaNZaN> 09,01quem é a Sarada_42-RJ-Away ?
[02:51] <VaNZaN> 09,01quem tem foto ?
[02:51] <BM_> 0,2 CU HITCHOCK - Homenagem ao mestre do suspense, o cu Hitchock só dá no escuro e por isso muita gente chama de "montanha russa espacial". Em geral as proprietárias são as que gostam de dar no breu total, mandam apagar a luz e fechar a cortina e o usuário tem que comer esse cu em braile, enfiando um dedo aqui, dando uma cusparada acolá. Recomenda-se uma rajada de Dermacyd na cabeça do pau porque ninguém sabe o que está por vir. 3
[02:51] <VaNZaN> 09,01quem já falou com ela ?
[02:51] *** Quits: GiZeLLe (GiZeLLe_Ic@tRF1ZMQPk7M.200.157.104.O) (Quit:)
[02:51] <VaNZaN> 09,01ela é sarada mesmo ?
[02:51] *** tchetchelo_MuiToCurioSo agora é tchetchelo_Anestesiado
[02:51] <VaNZaN> HahaHa hahahaH aHahaha hahah aHaHahah aha haHa®
[02:51] *** VaNZaN escolheu os modos: -v Lelo_Jpa_tel
[02:51] <DaNieL_BaRra> 0,01huauhahauha
[02:51] *CaroliNa-27* Lag_Teste 9404841
[02:51] *** VaNZaN escolheu os modos: -v malha[out]
[02:51] *** VaNZaN escolheu os modos: -v Sarada_42-RJ-Away
[02:52] *** VaNZaN escolheu os modos: -v Toulouse_RJ|OFF|
[02:52] <BM_> 0,2 CU CANALHA - Mau caráter, esse cu também gosta do escuro mas por motivos hediondos. Ele desvia o pau para a buceta e muitos usuários não percebem. Por isso, para evitar constrangimentos, ao suspeitar da presença de um cu CANALHA, logo que penetrá-lo enfie o dedo na buceta da proprietária. Se não tiver nada você está, de fato, comendo o cu. 3
[02:52] *** SHARK_RIO[26_HJ][OFFz] foi kickado por VaNZaN (2PARABÉNS !!! 14. Em caso de reincidência: 2banimento 14! 2[14kick 2 # 1484 2] 02V-
 14aNZ 02 aN 2¡ 14m6 2!)

[02:52] *** Joins: SHARK_RIO[26_HJ][OFFz] (t7DS@4hfCmSgoQ17.200.165.209.O)
[02:52] <DaNieL_BaRra> 0,01huauhaha
****

Sessão iniciada: Mon Sep 29 00:43:10 2003
[00:43] *** Você entrou no #barra
[00:43] *** O tópico é ' 2,8 (= Sorria!!! vc esta no #barra!!! =) Kalango Chuss III esta chegando !! '
[00:43] *** Setado por Soneca_Farol em Sun Sep 28 18:44:26

[01:27] <TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off]> ae .. muda teu nick pra tunaneira ou tunarréia .... tunazuda
[01:27] * DDeXTerr 4,8 Japa - Dai Sentai Goggle V.mp3 (t7DS: 128/44/02:55)
[01:28] *** Joins: BrasIRC4803601 (MTGATOP.VC@MLTnW8x1hrA.200.151.95.O)
[01:28] *** Parts: GabiRJ (asipl@pCbUwHtgbMM.200.179.197.O)
[01:28] <tunazuda> 9,2 ha ha ha
[01:28] *** Quits: Lyninha_19 (Patricinha@kYn54rIvrXk.200.214.109.O) (Quit:)
[01:28] <TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off]> he he he ! ahuahauiahuiahuia
[01:29] *** Quits: Fabio__ (Fabio__@w35Kdt5YvD7.200.222.193.O) (Quit:)
[01:29] <Bodyboard_21> »¡«Scøøp MP3»!« 11,01 [SOM DO SURF STYLE 11,01 REM - Loosing My Religion.mp3]
[01:29] * BRuTuS_zs 0,1 [15C 0urtindo 15: 8 50Cent - Many Men (Wish Death).wma 15, 00 04 15: 00 18 0]
[01:29] *** BrasIRC4803601 agora é gAttO`tImbAlEIrO
[01:29] *** BM_ escolheu os modos: +vvvvv FuRaCaO_LoIRa_CiA_KeBrA_RiO loirinha____ LUA||Xou`Muito`Maix`Eu|| QuElKaPpS TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off]
[01:29] <TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off]> pelo menos qdo alguem te perguntar o pq do nick tu vai poder explicar e nao falar "eh um nick"
[01:29] *** Quits: QuElKaPpS (adoap@8zE8d6mvYk2.200.149.43.O) (Quit:)
[01:29] <TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off]> tunazuda
[01:29] *** Quits: LUA||Xou`Muito`Maix`Eu|| (~bpowx@Lf3oTnGxWs2.200.165.244.O) (Quit:)
[01:29] *** Joins: medico-jpa (aaa@cNaN4xIfKs6.200.227.74.O)
[01:29] <BM_> 2 essa tunazuda é gata? 3
[01:30] <BM_> 2 ou é caida? 3
[01:30] *** Joins: LUA||Xou`Muito`Maix`Eu|| (~bpowx@Lf3oTnGxWs2.200.165.244.O)
[01:30] <TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off]> nao sei ... tava bebado BM_
[01:30] <valente> BM_ gata
[01:30] <cArGa[vB]> lh
[01:30] <cArGa[vB]> j
[01:30] <cArGa[vB]> 12 [2LUA||Xou`Muito`Maix`Eu|| 12] 1 :   viu?
[01:30] <BM_> 2 onde ela reside? 3
[01:30] <LUA||Xou`Muito`Maix`Eu||> 13-=>
  13,00v 4,00i 13,00i 4,00i 13,00i 4,00i 13,00i 4,00i 13,00i 4,00i 13,00i 4,00i   6<=-
[01:30] <TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off]> todo interessado hein BM_
[01:30] <valente> no mandala...pq?
[01:30] <tunazuda> 9,2 é
[01:30] <BM_> 2 humm 3
[01:30] *** Parts: MErendA-[RJ] (~t7DS@ZkgI1qvhsPA.200.239.210.O)
[01:30] <BM_> 2 mandala é perto 3
[01:30] * DDeXTerr 4,8 Japa - Changeman - Theme Song.mp3 (t7DS: 128/44/02:56)
[01:31] <cArGa[vB]> 12 [2LUA||Xou`Muito`Maix`Eu|| 12] 1 :   e ai vai?
[01:31] <BM_> 2 vamos para o pvt tunazuda 3
[01:31] *** Quits: Miagui_RJ (Do@NS5wEQMV0GU.200.147.76.O) (Quit:)

[01:31] <TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off]> quer a identidade e cpf dela ? tenho aqui eu acho ... BM_
[01:31] <anabiaaaa> TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off] sorriso!!! valeu por ontem hein!
[01:31] <LUA||Xou`Muito`Maix`Eu||> 13-=>   4,0=> 13,0cArGa[vB] 6,0 PxIu 13,00n 4,00o 13,00d 4,00i 13,00a 4,00 13,00e 4,00u 13,00 4,00r 13,00e 4,00s 13,00o 4,00l 13,00v 4,00o   6<=-
[01:31] <valente> a maior gata
[01:31] *** Quits: loirinha____ (bdtep@wTIt0QFKOZs.200.151.101.O) (Ping timeout: 240 seconds)
[01:31] *** Joins: MErendA-[RJ] (~t7DS@ZkgI1qvhsPA.200.239.210.O)
[01:31] <sUrFiStArAdO_Rj>   8,14alguma gatinha com foto?
[01:31] <TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off]> anabiaaaa ... q nada !
[01:31] <tunazuda> 9,2 valente hauhauha num engana ele....
[01:31] <TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off]> eh a mais gata do #barra ......
[01:31] <valente> tunazuda: to falando o que eu acho
[01:31] *** Joins: __Ricardinho__ (sem@zgDALj3A1ss.200.214.87.O)
[01:31] <TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off]> olha so hein ... "q titulo" !
[01:32] *** Joins: Pedrinho{ENAF} (~andop@I7Sjynkqgm7.200.179.231.O)
[01:32] <__Ricardinho__> alguem aqui mora no riviera ou perto? pvt-me
[01:32] <tunazuda> 9,2 uauuu
[01:32] *** Quits: _Rambo_19 (Rodrigo@eCJK5mOJtns.200.165.108.O) (Quit:)
[01:32] <tunazuda> 9,2 to lisonjeada TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off]
[01:32] *** Joins: _Rambo_19 (Rodrigo@eCJK5mOJtns.200.165.108.O)
[01:32] *** Quits: LUA||Xou`Muito`Maix`Eu|| (~bpowx@Lf3oTnGxWs2.200.165.244.O) (Quit:)
[01:32] <tunazuda> 9,2 valente =**
[01:32] *** Joins: LUA||Xou`Muito`Maix`Eu|| (~bpowx@Lf3oTnGxWs2.200.165.244.O)
[01:32] <valente> tunazuda ;@@
[01:32] <anabiaaaa> valente viu o flog vc tb?
[01:32] <valente> anabiaaaa: que flog?
[01:33] <valente> coloquei meu almoço no flog
[01:33] *** Oi_Tah_afim_de_conversar agora é Jean_Paul
[01:33] <anabiaaaa> ve ai o pvt
[01:33] <Bodyboard_21> »¡«Scøøp MP3»!« 11,01 [SOM DO SURF STYLE 11,01 Sister Hazel - All For You.mp3]
[01:33] <valente> ta abrindo
[01:33] * DDeXTerr   4,8 Japa - Fighting Pose Flashman.mp3 (t7DS: 128/44/02:44)
[01:33] *** Binha-_- agora é To_Nem_Ai
[01:33] *** Jean_Paul agora é Jean_Paull
[01:33] * valente is playing ‘Silverchair - Cemetery’
[01:33] *** Parts: MErendA-[RJ] (~t7DS@ZkgI1qvhsPA.200.239.210.O)
[01:34] * BRuTuS_zs 0,1 [15C 0urtindo 15: 8 Common and Erykah Badu - Love of my life.mp3 15, 00 03 15: 00 46 0]
[01:34] *** To_Nem_Ai agora é To_Nem_Aii
[01:34] *** Quits: Moreninho-FG (aqyyf@Sv1KPxWQ1hA.200.195.83.O) (Quit:)
[01:34] *** Joins: esprock (apstm@PETctIg21lg.172.204.97.O)
[01:34] *** Joins: MErendA-[RJ] (~t7DS@ZkgI1qvhsPA.200.239.210.O)
[01:34] *** cArGa[vB] agora é cArGa[y2k]
[01:34] *** Joins: Mateus_Barra_22 (~supercari@atbkYPz4MxA.200.255.52.O)
[01:35] <valente> fotolog ta lento
[01:35] *** Joins: R3pTiL3}} (~..._..._@LTKNnbS3PHY.200.151.47.O)
[01:35] *** Joins: loirinha____ (~bdtep@nPruxhyFe1E.200.151.122.O)
[01:35] <valente> abre com erro de html direto
[01:35] *** To_Nem_Aii agora é TO-NEM_AI
[01:35] *** Quits: __Ricardinho__ (sem@zgDALj3A1ss.200.214.87.O) (Quit:)

[01:35] <anabiaaaa> tsc
[01:35] <BM_> 2 a parada é invadir o fotolog q a mitcha falou 3
[01:35] <valente> agora abriu
[01:35] <br0d> que fotolog?
[01:35] <valente> que fotolog ela disse?
[01:36] <Mateus_Barra_22> alguma gata afim d tc? tenho foto!
[01:36] * DDeXTerr   4,8 Japa - Jovem Pan (Pânico) - Show do Milhão.mp3 (t7DS: 128/44/03:00)
[01:36] *** Parts: esprock (apstm@PETctIg21lg.172.204.97.O)
[01:36] *** Quits: Bruce_RJ (ALIVE@owgD0TZRJLI.200.191.138.O) (Quit:)
[01:36] *** Parts: o_mais_feio (corleone@xTnJbEE4jIk.200.179.208.O)
[01:36] <Pit-bull> Tem alguma bombadinha na sala ? Vamos trocar uns ciclos hehe !
[01:36] *** Joins: Bruce_RJ (ALIVE@DIPIFeigI5s.200.191.138.O)
[01:37] <BM_> 2 www.buzznet.com/ 3
[01:37] <Bodyboard_21> »¡«Scøøp MP3»!« 11,01 [SOM DO SURF STYLE 11,01 Spin Doctors - Just Go Ahead Now.mp3]
[01:37] <tunazuda> 9,2 aff olha o nivel q chegamos
[01:37] * |Saiago_Forever_RJ|-AWAY está away desde 00:14 -=- motivo: já volto!!!!
[01:37] *** Quits: LUA||Xou`Muito`Maix`Eu|| (~bpowx@Lf3oTnGxWs2.200.165.244.O) (Quit:)
[01:38] * valente is playing ‘Silverchair - The Door’
[01:38] <valente> FEIAO ESSE
[01:38] <valente> ops
[01:38] *** Parts: {Dreamer} (aemtk@9ibRD5X9RW6.200.216.86.O)
[01:38] <valente> feiao esse tal de buzznet
[01:38] <anabiaaaa> sono venha ate mim, ta dificil
[01:38] <sUrFiStArAdO_Rj>   8,14alguma gatinha com foto?
[01:39] <BM_> 2 fotolog tb é feio 3
[01:39] <anabiaaaa> cara... to bolada... tem coisa q a gente pensa q soh rola em tv
[01:39] <anabiaaaa> mas a minha empregada q nao sabia do pai ha 20 anos
[01:39] <anabiaaaa> recebeu carta dele
[01:39] <valente> mas eh melhor
[01:39] <anabiaaaa> Ela ta toda mal coitada, nao sabe se vai atras ou nao
[01:39] * DDeXTerr   4,8 Japa - Machineman (seiun kamen).mp3 (t7DS: 128/44/03:09)
[01:39] <Pit-bull> é melhor nao pq vai qrer dinheiro hehe
[01:39] *** Anj|nh0 agora é OLHAND2_A_CHUVA_TBM
[01:40] <anabiaaaa> ele ta morando no espirito santo em guarapari
[01:40] <BM_> 2 anabiaaaa minha recebeu uma carta de um carinha q ela ficou qd tinha 14 anos e ele ta em paris 3
[01:40] <BM_> 2 minha mae 3
[01:40] <anabiaaaa> a sua se deu bem hehehehe
[01:40] <BM_> 2 esqueci 3
[01:40] <anabiaaaa> ah hehehe
[01:40] <Amigo25_> 2,8Alguém tem o costume de ficar andando sem roupa de casa durante o dia ? Rola vergonha, seus pais e irmao ou irma brigam ,reclamam ,ou é normal ? pvt-me. É importante, tá !
[01:40] <BM_> 2 ja falei pra ela 3
[01:40] * BRuTuS_zs 0,1 [15C 0urtindo 15: 8 Beyonce feat. Sean Paul - Baby Boy.mp3 15, 00 03 15: 00 49 0]
[01:40] <BM_> 2 da pra ele 3
[01:40] <anabiaaaa> q isso
[01:40] <BM_> 2 casa e manda euros pra ca 3
[01:40] <DiEg0_IpAnEmA> hahahahhahahahhah

[01:40] <anabiaaaa> sua mae BM_ q isso
[01:41] <BM_> 2 por isso mesmo 3
[01:41] <BM_> 2 tem a funçao de sustentar a casa 3
[01:41] <Bodyboard_21> »¡«Scøøp MP3»!« 11,01 [SOM DO SURF STYLE 11,01 Spy vs Spy - Clarity of mind.mp3]
[01:41] *** Parts: FuRaCaO_LoIRa_CiA_KeBrA_RiO (furacaoloi@cSZEO0Mox3o.200.151.70.O)
[01:41] <anabiaaaa> e o ex namorado da minha mae q frequenta a mesma missa q meus pais
[01:41] <Bodyboard_21> »¡«Scøøp MP3»!« 11,01 [SOM DO SURF STYLE 11,01 Spy vs Spy - Clarity of mind.mp3]
[01:41] <anabiaaaa> eh mto engracado, meu pai fica p
[01:41] * valente is playing ‘Silverchair - Pop Song For Us Rejects’
[01:41] <anabiaaaa> e o cara ta solteirao
[01:42] *** Joins: Flavio_Papier (FullT@lzz6LPaxiNc.200.160.237.O)
****

Sessão iniciada: Tue Sep 23 01:34:29 2003
[01:34] *** Você entrou no #barra
[01:34] *** O tópico é ' (= Sorria!!! vc esta no #barra!!! =)Fotolog do #Barra: http://www.photolog.com.br/barra IrKart do #Barra (R$33 p/ corrida - Carrefour-Tijuca) 05/10(dom) às 18hrs - mande um e-mail: blacm@bol.com.br c/ NOME e NICKNAME para confirmaçao do grid '
[01:34] *** Setado por BM_ em Sun Sep 21 01:21:31
[01:51] <ALiNe_RiO> informativo aline
[01:51] <ManuzinhaXuperLove> huaHUAHuahUAHuhauHAUhauHUAHuhauHAUhauHUAHuahUHAUhauHAU
[01:51] <ALiNe_RiO> Silício contido em cerveja ajuda a melhorar a saúde dos ossos
[01:51] <Pepeia> PSiUu.. XEIHZ,
[01:52] <Fiel_rj> vem pra cama comigo Manuzinha.,...
[01:52] * RaPhAElluS Curtindo ;) -> Titãs - Sonífera Ilha (Acústico) [02:50m/128Kbps/44KHz]
[01:52] <ALiNe_RiO> vamos beberrrrrrrrrrrrr
[01:52] <ALiNe_RiO> vamos beberrrrrrrrrrrrr
[01:52] * Thiffany PLaYiNG: Lil Kim - The Jump Off.mp3 04:03
[01:52] *** Quits: {{Rafinha}} (TUCUPI50@0BTY8xwuMi7.200.164.111.O) (Quit:)
[01:52] *** Quits: XEIHZ_NAO_COME_BANANA (bdqvv@aJeHWhfze2k.200.195.96.O) (Quit:)
[01:52] <ManuzinhaXuperLove> ¤¤¤Fiel_rj¤¤¤ ··LoVe··euT eNHo MiNHa CaMa =X=o)··LoVe··
[01:52] <RaPhAElluS> vamossss ALiNe_RiO
[01:52] * Brutus_zs [Curtindo: 50Cent - Many Men (Wish Death).wma, 04:18]
[01:52] <Fiel_rj> a minha é mais macia....e te deixo aconchegar no meu peitoral...
[01:53] <Pepeia> NoSSSSS
[01:53] <RaPhAElluS> 26 skol's garrafa domingo
[01:53] <ALiNe_RiO> (RaPhAElluS) beber faz bem para os ossos entaummmmm vamos encher a cara
[01:53] <RaPhAElluS> fora as longnecks
[01:53] *** Joins: FeLiPe-TJB (idgwb@ftg4XkB8Znw.200.149.168.O)
[01:53] <ALiNe_RiO> aiuehIUAEHIUheaiuhAEIUHaiuehiuAHEIUAHEIUaiu ®
[01:53] <RaPhAElluS> fora as longnecks
[01:53] *** Joins: ALAN_jiu-jitsu (AvAlAnChE@pb77tgXpwPI.200.255.114.O)
[01:53] * MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI tocando: Jorge Aragão - 12 - Do fundo do nosso Quintal.mp3 (t7DS: 128/44/05:23)
[01:53] <ALiNe_RiO> (MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI) naum creio jorge arregaooooooooo?

[01:53] <ALiNe_RiO> putzzzz
[01:53] * brmx plays - 8 Ball - Hands in the Air - (44KHz/192Kbps/5.78MB)
[01:53] <LUA||BoLaDoNa>
hahahah

[01:55] <VaNZaN> pão árabe, com requeijão e cebola batida
[01:55] <ManuzinhaXuperLove>
huaHUAHuahUAHuhauHAUhauHUAHuhauHAUhauHUAHuahUHAUhauHAU
[01:55] <VaNZaN> já volto
[01:55] *** Parts: DeBy_LooS (eSTou_SoH@wtTz687tQLU.172.204.16.O)
[01:56] * SaN_vL tocando: FN - Mc Pixote - Rap da Bento.class (t7DS:
112/44/02:17)
[01:56] * Thiffany PLaYiNG: Lil Kim feat. 50 Cent - Magic Stick.mp3 03:32
[01:56] <Fiel_rj> vou indo, valeu galera, valeu polotnha...valeu teteia,
valeu ellus, fui galerinha....valeu....
[01:56] <MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI> Encontraremos outra vezzzzz
[01:56] <MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI> Esse brilho de vcs
[01:56] * SaN_vL tocando: Abertura ZZ.mp3 (t7DS: 96/44/01:37)
[01:56] <MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI> o carinho dedicado a nois
[01:56] <|Alcoolatra|> falowwwwwww MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI ;** []'s lek
[01:56] <MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI> |Alcoolatra| estamos ae ....
[01:57] *** |Alcoolatra| agora é All_Coh_lah_trah
[01:57] *** Parts: gatoquergata-zs-rj (~mirc@4VuRHollyNY.200.147.154.O)
[01:57] <All_Coh_lah_trah> AhaIhAIha
[01:57] <All_Coh_lah_trah> AhaIhAIha
[01:57] <MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI> |Alcoolatra| quem é , é , quem não é , nao se
mistura
[01:57] <All_Coh_lah_trah> é nois MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI
[01:57] *** Parts: Fiel_rj ([LL]55326@GTp2LJuWV6I.200.165.213.O)
[01:57] <MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI> =]
[01:57] <All_Coh_lah_trah> (MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI): morte aos Sloth's
[01:57] <All_Coh_lah_trah> HAiuahAIUa
[01:57] <All_Coh_lah_trah> -=MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI=- morte aos Sloth's
[01:57] <All_Coh_lah_trah> [MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI]: morte aos Sloth's
[01:57] <All_Coh_lah_trah> hahauiahaiuaa
[01:57] <MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI> MORRA SLOTTT !
[01:57] <All_Coh_lah_trah>
·>huaHAUihuaHAUDhuaHAUihuaHAUOhuaHAUthuaHAUAhuaHAU<·
[01:57] *** Parts: P01 (FullT@RvSszbgOO72.200.195.113.O)
[01:57] <All_Coh_lah_trah> calma
[01:57] <All_Coh_lah_trah> naum pensem q é o op do canal
[01:57] <All_Coh_lah_trah> AahIUAHAIa
[01:57] * brmx plays - 08-camron-thats hey ma ft juelz santana freeky zekey
and kayslay-rns - (44KHz/128Kbps/3.4MB)
[01:58] *** Joins: gatoquergata-zs-rj (~mirc@4VuRHollyNY.200.147.154.O)
[01:58] <MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI> é nao pensem
[01:58] *** All_Coh_lah_trah escolheu os modos: +v XEIHZ
[01:58] * BrunoLopes está away desde 01:35 -=- motivo: to dormindo
[01:58] <ALiNe_RiO> aiiiiiiiii aiiiiiiiiiii
[01:58] *** Parts: gatoquergata-zs-rj (~mirc@4VuRHollyNY.200.147.154.O)
[01:58] * brmx plays - 11-dmx-rightwrong-rns - (44KHz/192Kbps/5.18MB)
[01:58] <MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI> ALiNe_RiO> Coe compacta !
[01:58] * ManuzinhaXuperLove .:ZuViNdO EsSa AkI Ohh:. [Lady - Easy Love] (3m
56s/3.67mb) => MaNuZiNhA <=
[01:58] <MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI> ALiNe_RiO mandar outra pra tu !
[01:58] * MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI tocando: Jorge Aragao - Espelhos D'Água.mp3
(t7DS: 160/44/04:43)
[01:59] <ALiNe_RiO> maisssssss qndo os meus olhos vao por ai levam junto os
teus qndo os meus olhos vao por aiiiiiiiiii
[01:59] <MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI> Uhummmmm seus olhos sao espelhos d`agua ....
[01:59] * Brutus_zs [Curtindo: Afu-Ra - Equality.mp3, 04:37]

[01:59] * All_Coh_lah_trah Curtindo ;) -> 50 Cent f/Snoop Dogg - P.I.M.P. (Remix) [04:47m/192Kbps/44KHz]
[01:59] <MaLhA`VaLenTiNo`RoSsI> brilhando vc pra qualquer ummmm
[01:59] <All_Coh_lah_trah> essa musica me lembra da ALiNe_RiO ;)
[01:59] *** Homem_Kueca agora é Kueca[OFF]ZZzZZzzZZ
[01:59] <ALiNe_RiO> (All_Coh_lah_trah) q musica?
[01:59] * Thiffany PLaYiNG: Beyonce - Baby Boy.mp3 03:49
[01:59] * SaN_vL tocando: Nelly feat Kelly Rowland - Dilemma.class (t7DS: 128/44/04:49)
[01:59] <All_Coh_lah_trah> [ALiNe_RiO]: pimp
[02:00] <All_Coh_lah_trah> (Thiffany): ;P
[02:00] <ALiNe_RiO> HiHIHIihihHIIHihIHihIHIHihihihihihIHi!!!
[02:00] <Thiffany> All_Coh_lah_trah: ?
[02:00] * SaN_vL tocando: 2Pac , DMX e Nas - The Next Episode.mp3 (t7DS: 128/44/03:13)
[02:00] <ALiNe_RiO> COSMOTRON
[02:00] <ALiNe_RiO> mto baummm esse cd
[02:00] <All_Coh_lah_trah> HAUHAHAUIhaUAIa
[02:00] <All_Coh_lah_trah> :)

****

[18:35] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 13 Ei| 5» 4{ 12SouEu- 4} 5« 1 11,13adorei a excursão ontem!!!!!!!!!!!!!!!!!!   13|Pxiu
[18:35] *** Joins: surferjr (surferjr@BYU5vs41Cpo.200.141.83.O)
[18:35] *** Joins: djprimo (aaqty@7yVEvcDYWOI.200.149.102.O)
[18:35] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 0,13hauHAUHuahuHAUh 0,13uaUHAUh-uHAUhauh
[18:36] <SouEu-> QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO uiahuiahauihauihuiahuahuihiuhaiuahiuahuha
[18:36] <SouEu-> semana q vem tem outra
[18:36] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 11,4 Hua 7,9 Hua 8,6 Hua 13,11 Hua 9,12 Hua 13,8 Hua 4,11 Hua 9,7 Hua 6,8 Hua 11,13 Hua 12,9 Hua 8,13 Hua 11,4 Hua 7,9 Hua 8,6 Hua 13,11 Hua 9,12 Hua 13,8 Hua 4,11 Hua 9,7 Hua 6,8 Hua 11,13 Hua 12,9 Hua 8,13 Hua 11,4 Hua 7,9 Hua 8,6 Hua 13,11 Hua 9,12 Hua 13,8 Hua 4,11 Hua 9,7 Hua 6,8 Hua 11,13 Hua 12,9 Hua 9!
[18:36] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 13 Ei| 5» 4{ 12SouEu- 4} 5« 1 11,13ebaaaaaa   13|Pxiu
[18:36] <SouEu-> iuhiauhiuahuiahuiahuihaiuha
[18:36] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 13 Ei| 5» 4{ 12Tricolor_Tavas_com_Dor 4} 5« 1 11,13oiiiii   13|Pxiu
[18:36] <SouEu-> QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO vcs foram pro mc?
[18:36] *** Rods_UFF_Recreio[AWAY] agora é Rods_UFF_Recreio
[18:36] * Rods_UFF_Recreio 5Voltando do away! 12Fiquei away por: 4 1h 30mins 57segs
[18:36] <Tricolor_Tavas_com_Dor> 5(4(1QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO 4) 5) 1 -: 0,3 :*** oi linda!
[18:36] <GTi_do_Leblon_23> 9,01Alguma gatinha ai curte Namorar,sair, viajar,andar de carro por tudo? e q não tenha namorado,PVT-me!!!!!!!!!!!!!!!!:)
[18:37] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 13 Ei| 5» 4{ 12SouEu- 4} 5« 1 11,13aham!!! tu deixou todo mundo d pista né???? rsrsrsrs   13|Pxiu
[18:37] <SouEu-> QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO eu nao!! vcs q vazaram com o biano!
[18:37] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 13 Ei| 5» 4{ 12SouEu- 4} 5« 1 11,13to falando da fefa e dos garotos!!!   13|Pxiu
[18:38] <SouEu-> QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO ia levar geral em casa! eles q pediram pra deixa-los no mc

[18:38] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 13 Ei| 5» 4{ 12SouEu- 4} 5« 1
 11,13ahhh...keria ver se a gente ñ tivesse ido!!!   13|Pxiu
[18:38] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 13 Ei| 11,13iam voltar correndo!!!
 13|Pxiu
[18:38] *** Joins: FeLiPe-TJB (idgwb@7XDRmfe187E.200.141.87.O)
[18:38] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 0,13hauHAUHuahuHAUh 0,13uaUHAUh-
uHAUhauh
[18:39] <SouEu-> QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO eles q pediram pra ficar la!
[18:39] *** Joins: _ISADORA (aeimq@RqXIJI9Frbg.200.147.28.O)
[18:39] <SouEu-> o tio da van eh q nao ia ficar dormindo dentro da van pra
esperar o pessoal da excurssao fazer seu lanchinho!!
[18:39] <SouEu-> uiahuiahuiahiuahuihauihauiah
[18:39] <djprimo> »¡«Scøøp MP3»!« 06 07[02-
 12s 03k 04u 06l 07a 02x 12a 04a 07c 02o 12n 03c 04o 06r 07r 02e 12n 03c 04i
 06a 02H 12a 03p 04p 06y 02-
  03A 04s 06h 07a 02n 12t 03i 06f 07e 02a 12t 04J 06a 02r 12u 03l 04e 06. 0
7m 02p 123 044 06: 072 023 12/ 031 042 068 07k 02b 12p 03s 04 06]
[18:39] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 13 Ei| 5» 4{ 12SouEu- 4} 5« 1
 11,13aeeeee ontem tu tava d +!! pqp!!!!   13|Pxiu
[18:39] <_ISADORA> este canal é de Barra Mansa
[18:39] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO>   11,4 Hua 7,9 Hua 8,6 Hua 13,11 Hua
 9,12 Hua 13,8 Hua 4,11 Hua 9,7 Hua 6,8 Hua 11,13 Hua 12,9 Hua 8,13 Hua
 11,4 Hua 7,9 Hua 8,6 Hua 13,11 Hua 9,12 Hua 13,8 Hua 4,11 Hua 9,7 Hua
 6,8 Hua 11,13 Hua 12,9 Hua 8,13 Hua 11,4 Hua 7,9 Hua 8,6 Hua 13,11 Hua
 9,12 Hua 13,8 Hua 4,11 Hua 9,7 Hua 6,8 Hua 11,13 Hua 12,9 Hua 9!
[18:40] * ManuzinhaXuperLove   8,6.: 13,6ZuViNdO EsSa AkI Ohh 8:. 13,0   6[-
  6,13Khia - MY NECK MY BACK (DIRTY VERSION)   6] 6   13,6 (13,6 3 m 42s-
 / 3.45 m b 13) 6   6,13=> MaNuZiNhA <=
[18:40] <djprimo> »¡«Scøøp MP3»!« 06 07[02-
 12s 03k 04u 06l 07a 02x 12a 04a 07c 02o 12n 03c 04o 06r 07r 02e 12n 03c 04i
 06a 02I 03N 04e 06e 07d 12a 04G 06i 07r 02l 03P 04a 06r 07t 12I 03I 06
(07F 02U 12N 03K 04Y 06M 07I 02X 126 031 04) 07-
  12P 03. 04D 06i 07d 02d 12y 03. 04m 06p 073 127 03: 040 062 07/ 021 122 038
 04k 06b 07p 02s 12 03]
[18:40] <SouEu-> QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO eu sou d + eh diferente!!!
[18:40] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO>
 12hahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahah
ahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahaha
[18:40] *** Joins: A_L_P_H_A (~t7DS@O0eZ7t50ML6.200.181.75.O)
[18:40] *** Quits: aS`caRiocaS (~FullT@Wygv7IX1klU.200.151.102.O) (Read error:
104 (Connection reset by peer))
[18:40] <ManuzinhaXuperLove> 6PSiUu.. 13,8 I n_LoVe_AgAi N ,
 6,0·· 13 6LoVe 13 6·· 13,06oLHa a MuSiCa... LeMBRei Do CaRiNHa
DaNÇaNDo 6,0·· 13 6LoVe 13 6··
[18:40] <KNABIS> »¡«Scøøp MP3»!« 11,01 [CURTINDO O SOM DE 11,01 Copy of limp
bizkit- my way.mp3]
[18:40] <In_LoVe_AgAiN>
  4,1K 12a 14AK 10a 8K 7a 4,1K 12a 14AK 10a 8K 7a 4,1K 12a 14AK 10a 8K 7a 4,1K
 12a 14AK 10a 8K 7a 4,1K 12a 14AK 10a 8K 7a 4,1K 12a 14AK 10a 8K 7a 4,1K 12a 1
4AK 10a 8K 7a 4,1K 12a 14AK 10a 8K 7a 4,1K 12a 14AK 10a 8K 7a 4,1K 12a 14AK 10
a 8K 7a 4,1K 12a 14AK 10a 8K 7a 4,1K 12a 14AK 10a 8K 7a
[18:40] <In_LoVe_AgAiN>
 9,1(8,01M 9,01a 11,01n 15,01u 13,01z 7,01i 4,01n 8,01h 9,01a 11,01X 15,01
u 13,01p 7,01e 4,01r 8,01L 9,01o 11,01v 15,01e) huauahua .. ninguem merece
... mto figura ... e akele outro mto doido ..
[18:41] * SHARK_RIO[OFF] 1está away:--> 4{ 1 xurra 4 } 1. Digite: /ctcp
SHARK_RIO[OFF] Page , e deixe seu recado

[18:41] <ManuzinhaXuperLove> 14·· 13 [14 In_LoVe_AgAiN 13] 14·· 1
 6,0·· 13 6LoVe 13 6·· 13,06MTo eNGRaÇaDooooooo 6,0·· 13 6LoVe 13 6··
[18:41] <In_LoVe_AgAiN>
 9,1(8,01M 9,01a 11,01n 15,01u 13,01z 7,01i 4,01n 8,01h 9,01a 11,01X 15,01
u 13,01p 7,01e 4,01r 8,01L 9,01o 11,01v 15,01e) o velho tb hauhuahua ...putz
[18:41] <SouEu-> QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO foram no lual???
[18:41] <ManuzinhaXuperLove> 14·· 13 [14 In_LoVe_AgAiN 13] 14·· 1
 6,0·· 13 6LoVe 13 6·· 13,06HauaaiauaHauaaia 6,0·· 13 6LoVe 13 6··
[18:41] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 13 Ei| 5» 4{ 12SouEu- 4} 5« 1
 11,13q lual garoto???   13|Pxiu
[18:41] *** Pablo`Recreio agora é Pablo`
[18:41] <SouEu-> QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO lokal
[18:41] <SouEu-> sei la
[18:41] * Carlito_Jpa está Away! (18:32:50 @ 10/04/03) Razão: AutoAway =>
Idle a mais de 15 minutos.
[18:41] <djprimo> »¡«Scøøp MP3»!« 06 07[02-
 12s 03k 04u 06l 07a 02x 12a 04a 07c 02o 12n 03c 04o 06r 07r 02e 12n 03c 04i
 06a 02S 12N 03O 04O 06P 02D 12O 03G 04G 07-
  12B 03E 04A 06U 07T 02I 12F 03U 04L 06. 07M 02P 123 045 06: 070 020 12/ 031
 042 068 07k 02b 12p 03s 04 06]
[18:41] * Carlito_Jpa finalmente VOLTou do Away!! [Fiquei away por 3secs]
[18:41] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 13 Ei| 5» 4{ 12SouEu- 4} 5« 1
 11,13nem..nem...   13|Pxiu
[18:41] *** Joins: Topre (Mc_Paite@XibCQySroj6.200.222.151.O)
[18:42] <SouEu-> QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO recebe essa foto!!
[18:42] <SouEu-> olha os necos! orelha orelinha e orelhao
[18:42] <SouEu-> iauhuahauhihaiu
[18:42] *** Joins: Biano- (~bibibibib@dSbzfhkl7Ag.200.255.52.O)
[18:42] *** ChanServ escolheu os modos: +o Biano-
[18:42] *** Topre agora é Topre-Away
[18:42] * Biano-   0,10 ouvindo Axe Bahia 2002 - Na Manteiga.mp3 (t7DS:
128/44/03:35)
[18:42] *** Quits: BM_ (t7DS@JsyoSzLtudw.200.179.224.O) (Ping timeout: 240
seconds)
[18:42] *** Parts: _ISADORA (aeimq@RqXIJI9Frbg.200.147.28.O)
[18:42] *** Joins: aS`caRiocaS (~FullT@Wygv7IX1klU.200.151.102.O)
[18:43] <djprimo> »¡«Scøøp MP3»!« 06 07[02-
 12s 03k 04u 06l 07a 02x 12a 04a 07c 02o 12n 03c 04o 06r 07r 02e 12n 03c 04i
 06a 020 126 03-
 04k 06m 07c 02_ 12f 03e 04a 06t 07. 02_ 12d 03h 04a 06n 07y 02-
 12i 03_ 04f 06e 07e 02l 12_ 03s 04o 06_ 07f 02i 12n 03e 04_ 06(07e 02x 12t 0
3e 04n 06d 07e 02d 12) 03-
 04m 06i 07l 02. 12m 03p 043 078 02: 120 030 04/ 061 079 022 12k 03b 04p 06s
07 02]
[18:43] *** _Rambo_19 agora é _Rambo_19{off}
[18:43] * _Rambo_19{off} está away.. 1[05tomando banho 1] [1t 7 DS :
 5pager/ 4on 1, 5 logging/ 4on 1]
[18:43] *** Quits: In_LoVe_AgAiN (axxue@lP5D87ZPpeg.200.179.226.O) (Quit:)
[18:43] <SouEu-> QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO diz o q vc acha da footo
[18:43] * ManuzinhaXuperLove   8,6.: 13,6ZuViNdO EsSa AkI Ohh 8:. 13,0   6[-
  6,13Lady - Easy Love   6] 6   13,6 (13,6 3 m 56s / 3.67 m b 13) 6
  6,13=> MaNuZiNhA <=
[18:43] <Biano->   0,10 falar em foto
[18:43] <SouEu-> fdp
[18:43] <SouEu-> cale-se
[18:44] <Biano->
 9,10huaUHAUhauHAUhauHAHuhauHAUhauHAU!!!!!huaUHAUhauHAUhauHAHuhauHAUhauHAU!!!!

!huaUHAUhauHAUhauHAHuhauHAUhauHAU!!!!!huaUHAUhauHAUhauHAHuhauHAUhauHAU!!!!!hua
UHAUhauHAUhauHAHuhauHAUhauHAU!!!!!
[18:44] <Biano->   0,10 sem comentarios
[18:44] <SouEu->
HAUhauHAHuhaHAUhauHAHuhaHAUhauHAHuhaHAUhauHAHuhaHAUhauHAHuhaHAUhauHAHuhaHAUhau
HAHuhaHAUhauHAHuha
[18:44] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 13 Ei| 5» 4{ 12SouEu- 4} 5« 1 11,13
   13|Pxiu
[18:44] <SouEu-> tomanuku
[18:44] *** Biano- agora é Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
[18:44] *** Joins: Tomassi (~atdjo@m5DJqRY7SOc.200.251.135.O)
[18:44] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO>   11,4 Hua 7,9 Hua 8,6 Hua 13,11 Hua
 9,12 Hua 13,8 Hua 4,11 Hua 9,7 Hua 6,8 Hua 11,13 Hua 12,9 Hua 8,13 Hua
 11,4 Hua 7,9 Hua 8,6 Hua 13,11 Hua 9,12 Hua 13,8 Hua 4,11 Hua 9,7 Hua
 6,8 Hua 11,13 Hua 12,9 Hua 8,13 Hua 11,4 Hua 7,9 Hua 8,6 Hua 13,11 Hua
 9,12 Hua 13,8 Hua 4,11 Hua 9,7 Hua 6,8 Hua 11,13 Hua 12,9 Hua 9!
[18:44] * Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeee *
[18:44] * Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeee *
[18:44] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO>
hahahahaahhahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahhahahahahahahahahahahhaha
haha
[18:44] <SouEu->
HuhaHAUhauHAHuhaHAUhHuhaHAUhauHAHuhaHAUhHuhaHAUhauHAHuhaHAUhHuhaHAUhauHAHuhaHA
UhHuhaHAUhauHAHuhaHAUhHuhaHAUhauHAHuhaHAUhHuhaHAUhauHAHuhaHAUhHuhaHAUhauHAHuha
HAUhHuhaHAUhauHAHuhaHAUh
[18:44] * Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeee *
[18:44] * Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeee *
[18:44] * Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeee *
[18:44] * Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeee *
[18:44] * Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeee *
[18:44] * Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeee *
[18:44] * Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeee *
[18:44] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO>
 12hahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahah
ahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahaha
[18:44] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO>
 13,1HOHOHOHOHOHOHOHOHO 11HOOHOHOHHOHOOHOHO 9HHOOHOHOHOHOHHOOHOHOH 0OHOHOHOHOO
HOHOHOHOHOH 4OHOHOHOHOOHOHOHOH
[18:44] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 1,1
 15Q 00u 15E 00l 15Z 00i 15N 00h 15A 00` 15C 00a 15M 00a 15L 00e 15A 00o 15` 0
0F 15e 00S 15t 00` 15R 00i 15O 0 :   0,10 nao eh pra vc rir nao
[18:44] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeee>   0,10 vacilona
[18:44] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 13 Ei| 5» 4{ 12SouEu- 4} 5« 1
 11,13pqpppppppppppppppppppppp parece o DUMBO!!!!!!!!!!!!!!   13|Pxiu
[18:45] <SouEu-> <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> Ei| »{SouEu-}«
pqpppppppppppppppppppppp parece o DUMBO!!!!!!!!!!!!!! |Pxiu
[18:45] <SouEu->
haHAUhauHAHuhaHAUhHuhaHAUhauhaHAUhauHAHuhaHAUhHuhaHAUhauhaHAUhauHAHuhaHAUhHuha
HAUhauhaHAUhauHAHuhaHAUhHuhaHAUhauhaHAUhauHAHuhaHAUhHuhaHAUhauhaHAUhauHAHuhaHA
UhHuhaHAUhauhaHAUhauHAHuhaHAUhHuhaHAUhauhaHAUhauHAHuhaHAUhHuhaHAUhauhaHAUhauHA
HuhaHAUhHuhaHAUhau
[18:45] *** Quits: djprimo (aaqty@7yVEvcDYWOI.200.149.102.O) (Quit:)
[18:45] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeee>   0,10 eh marcio
[18:45] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeee>   0,10 teus tempos de sao jorge
estao de volta
[18:45] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeee>   0,10 ta fudido

[18:45] *** Joins: Nettow (Fool@XA2O5M8zRi2.200.151.182.O)
[18:45] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 patricia raimunda
[18:45] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 professora tarada
[18:45] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 13 Ei| 5» 4{ 12Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee 4} 5« 1 11,13pior você q fikou lisooooooooooooooooooooooooooo 13|Pxiu
[18:45] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 13,1HOHOHOHOHOHOHOHOHO 11HOOHOHOHHOHOOHOHO 9HHOOHOHOHOHOHHOOHOHOH 0OHOHOHOHOO HOHOHOHOHOH 4OHOHOHOHOOHOHOHOH
[18:45] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 e ontem a mulher dumbo
[18:46] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 1,1 00Q 15u 00E 15l 00Z 15i 00N 15h 00A 15` 00C 15a 00M 15a 00L 15e 00A 15o 00` 1 5F 00e 15S 00t 15` 00R 15i 00O 0 : 0,10 foda-se
[18:46] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 1,8 1; 4p
[18:46] <SouEu-> iuahiahuiahiuahuiahiuahuiahuiahuiahiuhauihaiua
[18:46] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 1,8C 1,9FUDEEEEEEE 1,7EEEEEEEEEEE 1,11EEEEEEEEEEEEE 1,15EEEEEEEEEE
[18:46] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 vc tb saiu
[18:46] * Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee 0,10 ouvindo asa de aguia - Duas Medidas (ao vivo).mp3 (t7DS: 128/44/04:02)
[18:46] <SouEu-> Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee nem era dumbo! dumbo eh outra parada o animal
[18:46] <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> 13 Ei| 5» 4{ 12Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee 4} 5« 1 11,13mais ñ to zuando ngm!!! 13|Pxiu
[18:46] <SouEu-> iauhuiahuiahuahuhaiuhauihauihaiuah
[18:46] <SouEu-> <QuElZiNhA`CaMaLeAo`FeSt`RiO> Ei| »{Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee}« pior você q fikou lisooooooooooooooooooooooooooo |Pxiu
[18:46] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 nao?
[18:46] *** SpIcE`GiRL agora é kem`ker`Mi`dar`CaroNa
[18:46] <SouEu-> tomaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
[18:46] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 vou te mostrar a foto
[18:46] <SouEu-> uahuiahiuahiuhauihauihaiuhaua
[18:46] *** Quits: aS`caRiocaS (~FullT@Wygv7IX1klU.200.151.102.O) (Read error: 104 (Connection reset by peer))
[18:46] *** Parts: Nettow (Fool@XA2O5M8zRi2.200.151.182.O)
[18:46] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 ou quer q eu ponha no meu photolog pra todo mundo ver?
[18:46] <SouEu-> uahuaihuiahiauhuiahauihiauhuiahuia
[18:47] *** Quits: thiago-recreio (acqpj@lG0LW8T7fw6.200.165.220.O) (Quit:)
[18:47] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 ai ai
[18:47] * SHARK_RIO[OFF] 1está away:--> 4{ 1 xurra 4 } 1. Digite: /ctcp SHARK_RIO[OFF] Page , e deixe seu recado
[18:47] *** Quits: Topre-Away (Mc_Paite@XibCQySroj6.200.222.151.O) (Ping timeout: 180 seconds)
[18:47] *** |Louco| agora é |Louco|[auei]
[18:47] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 gravar um cdzinho de baiana
[18:47] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 pra ir pra prelude hj
[18:47] * ManuzinhaXuperLove 8,6.: 13,6ZuViNdO EsSa AkI Ohh 8:. 13,0 6[- 6,13Los_Herrmanos_-_Tenha_Do 6] 6 13,6 (13,6 3 m 28s / 3.23 m b- 13) 6 6,13=> MaNuZiNhA <=
[18:47] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 ae SouEu-
[18:47] *** mak__copa agora é pedro__ZS
[18:47] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 tenho 2 vips la hj
[18:48] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 do brahma
[18:48] <SouEu-> uiahuiahuiahuiahiua
[18:48] <SouEu-> ele te deu ontem?

[18:48] *** Joins: |girlpower| (affgo@6pjthEdlzuw.200.179.203.O)
[18:48] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 Parabéns!
[18:48] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 Este é o mês do seu aniversário e o Noite Universitária lhe preparou várias surpresas!!
[18:48] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 Gostaria de comemorar seu aniversário na Prelude junto com todos os seus amigos???
[18:48] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 Você pode!!
[18:48] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 As noites de Sábado na Prelude estão sensacionais! No comando do som os D.js Shark e Rafaek Fig detonam o melhor do Hip Hop, Dance e Pop Rock!
[18:48] <Sao-Jorgeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee> 0,10 Ligue agora mesmo para 9621-3750 e reserve seus convites para as noites de Sábado na Prelude! Você ganhará 2 convites VIP (isento de entrada e consumação) e seus convidados ganharão um convite especial de desconto!!
[18:48] <Rods_UFF_Recreio> 12 |girlpower| Olá!!!!!!
[18:48] *** Quits: EUCASADO (~g.m@fwtO8x0WvQk.200.255.52.O) (Quit:)
[18:49] <SouEu-> uiahuiahuiahu

[19:20] <Raphael--Barra_RJ> 01,08P 01o 01,08n 01e 01m
 01,08s 01e 01i. 01. 01.
[19:20] *pre-molar* oi, e aí td certinhu? quer tc?
[19:20] *pre-molar* oi, e aí td certinhu? quer tc?
[19:20] *** Quits: Raphael--Barra_RJ (~ALIVE@CXn7diUD9kQ.200.157.103.O)
(Quit:)
[19:20] <R-Caruso> po qualquer coisa te pgo
[19:20] *** Parts: pre-molar (Pr_-molar@7Xl8dnAbONI.200.151.91.O)
[19:20] *** Joins: Raphael--Barra_RJ (~ALIVE@CXn7diUD9kQ.200.157.103.O)
[19:20] *** Quits: anabiaway (buH@mDFtWd1AuZ2.200.167.54.O) (Quit:)
[19:21] *** Quits: A`MoReNiNhA (~fashion@KABFOHRj7Sk.200.218.176.O) (Quit:)
[19:21] <R-Caruso> 12[1Gatinha-18-RJ 12] 1 1 lual na praia posto 5 as 22
horas
[19:21] <R-Caruso> 12[1Gatinha-18-RJ 12] 1 1 vai levar 1 bebida
[19:22] <Raphael--Barra_RJ> 01,08g 01a 01tinha-19- 01R 01J 01,08E 01u
 01,08L 01ev 01o 01,08p 01r 01a 01,08v 01c 01.. 01. 01.
[19:22] <R-Caruso> heheeh!
[19:22] * _Hell_Angel_ ouvindo "Ashanti feat. Ja Rule - Leaving (Always On
Time Part II)" (00'00" Kbps 0Kbytes) F oxScrip t
[19:22] <Raphael--Barra_RJ> 01,08ops 01, 01 01,08t 01e 01,08d 01e 01i
 01,08u 01m 01,08a 01n 01o 01,08a 01,08m 01a 01is. 01. 01.
[19:22] * _Hell_Angel_ ouvindo "Destiny's Child - Upside Down (Divas 2000
Live)" (04'07" 128Kbps 3872Kbytes) F oxScrip t
[19:22] <R-Caruso> olho gordo heim
[19:22] <Raphael--Barra_RJ> 01,08h 01e 01he 01h 01e
[19:22] <R-Caruso> 12[1CaroliNa-27 12] 1 1 vai ter um lual vai chegar la
[19:22] *CaroliNa-27* Lag_Teste 780658
[19:23] <Raphael--Barra_RJ> 01,08p 01o 01,08m 01e 01u 01,08t 01a 01b
 01,08n 01a 01o 01,08t 01á 01,08f 01u 01ncionando.. 01. 01. 01,08A 01t 01é
 01,08tá 01, 01 01,08m 01a 01s 01,08n 01ã 01o 01,08c 01o 01nsi 01g 01o
 01,08c 01o 01loc 01a 01r 01,08o 01s 01,08n 01o 01m 01e 01s 01,08n 01o
 01,08a 01b 01er 01t 01o
[19:23] <R-Caruso> po e so voce por as 3 primeiras letras da pessoa e por
depois uma , e espaco e pronto
[19:23] <R-Caruso> faz o teste
[19:23] * ErikinhaJpa[off] 1em away .. motivo .. ***TO NA RUA*** .. e-
mail .. ***** .. Icq .. ****** ..
[19:23] *** Joins: SouEu- (~ervinha@h5hySE6Opck.200.152.116.O)
[19:24] <Raphael--Barra_RJ> 01,08r-car 01, 01
[19:24] *** Joins: Sarada_42-RJ (~georgia_m@JTKrozrpHFU.200.255.52.O)
[19:24] <Raphael--Barra_RJ> 01,08N 01a 01o 01,08r 01o 01lou. 01. 01.
[19:24] <R-Caruso> 12[1R-Caruso 12] 1 1
[19:24] <R-Caruso> com R
[19:24] <R-Caruso> no com r
[19:24] *** BPM agora é BPM_OUTBACK
[19:24] *CaroliNa-27* Lag_Teste 880482
[19:24] *** Parts: toa_toa (picadeiro@T0aJIuEXu2M.200.165.226.O)
[19:24] <R-Caruso> R-Car ,
[19:25] <Raphael--Barra_RJ> 01,08A 01h 01h 01,08c 01o 01nsert 01e 01i
 01,08p 01o 01w. 01. 01.
[19:25] <Raphael--Barra_RJ> 01,08R 01- 01Carus 01o 01!
[19:25] <Raphael--Barra_RJ> 01,08h 01e 01he 01h 01e
[19:25] *GATO_MUSCULOSO_FOTO* OIII
[19:25] <R-Caruso> aiiiiii
[19:25] <R-Caruso> parabens!
[19:25] <R-Caruso> leque!
[19:25] <R-Caruso> aprendeu!

[19:25] <R-Caruso> foi o superhomem q me ensiou hehehe
[19:25] <SouEu-> Lua||XuPeR`IN`UP vcs vao pro hrc?
[19:25] <Raphael--Barra_RJ> 01,08N 01ã 01o 01,08f 01i 01z 01,08o
 01,08q 01u 01e 01,08v 01c 01,08q 01u 01er 01i 01a 01,08n 01ã 01o. 01. 01.
 01,08D 01e 01i 01,08u 01m 01,08p 01o 01rrad 01ã 01o 01,08n 01o
 01,08t 01e 01cla 01d 01o 01,08e 01,08o 01,08t 01a 01b
 01,08v 01o 01lt 01o 01u 01,08a 01,08f 01u 01ncionar. 01. 01.
[19:25] <Raphael--Barra_RJ> 01,08h 01e 01he 01h 01e
[19:25] <R-Caruso> hehehehe
[19:25] <Lua||XuPeR`IN`UP> 3_ 13o 3/ 7[7,0Ei 13,0SouEu- 10,0 Pxiu
  13,11NAAAAAAUMMMMMMMMMMM   7] 3\ 13o 3_
[19:25] <R-Caruso> haha
[19:25] <R-Caruso> cara...
[19:25] <R-Caruso> vou sair
[19:25] <R-Caruso> cinema agora e lual depois
[19:25] <R-Caruso> ver matrix
[19:26] <R-Caruso> final
[19:26] <R-Caruso> fui leque
[19:26] <Raphael--Barra_RJ> 01,08R 01- 01Caru 01s 01o
 01,08A 01b 01s!! 01! 01! 01,08h 01e 01h 01e 01h
[19:26] <SouEu-> Lua||XuPeR`IN`UP qual a boa nem?
[19:26] *CaroliNa-27* Lag_Teste 980681
[19:26] * _Hell_Angel_ ouvindo "Khia - Lick My Neck, My Back" (03'41" 64Kbps
1730Kbytes) F oxScrip t
[19:26] <Raphael--Barra_RJ> 01,08S 01a 01rada_42- 01R 01J
 01,08T 01i 01aaaaaaa 01a 01a
[19:26] <Raphael--Barra_RJ> 01,08S 01a 01rada_42- 01R 01J 01,08T 01i 01a
 01,08S 01a 01radon 01a 01!
[19:26] <Lua||XuPeR`IN`UP> 3_ 13o 3/ 7[7,0Ei 13,0SouEu- 10,0 Pxiu
  13,11NUM XEI COLEUGA.......... vai rolar u luau da galerai   7] 3\ 13o 3_
[19:26] <Raphael--Barra_RJ> 01,08h 01e 01he 01h 01e
[19:26] <SouEu-> Lua||XuPeR`IN`UP com chuva?
[19:26] <Lua||XuPeR`IN`UP> 3_ 13o 3/ 7[13,11q chuva? 7] 3\ 13o 3_
[19:26] <SouEu-> Lua||XuPeR`IN`UP aki ta chuvendo
[19:27] *** Joins: BrEtAsSsSs___ (~avicq@3CKYlqufu1Q.200.184.151.O)
[19:27] <Lua||XuPeR`IN`UP> 6,0= 13X 12,0= 7o 13/
[19:27] <R-Caruso> nao vai chuver nao!!!!
[19:27] <Lua||XuPeR`IN`UP> 3_ 13o 3/ 7[13,11intaum num xabe
 7] 3\ 13o 3_
[19:27] <R-Caruso> ta limpinho
[19:27] <Lua||XuPeR`IN`UP> 3_ 13o 3/ 7[13,11nem rola ir p hard!
 7] 3\ 13o 3_
[19:27] <Raphael--Barra_RJ> 01,08L 01u 01a||XuPeR`IN` 01U 01P
 01,08F 01al 01a 01,08D 01i 01rei 01t 01o 01,08p 01o 01.. 01. 01.
 01,08E 01s 01cre 01v 01e 01,08p 01el 01o 01,08m 01e 01nos. 01. 01.
 01,08h 01e 01he 01e 01h
[19:27] *CaroliNa-27* Lag_Teste 1080846
[19:27] <Lua||XuPeR`IN`UP> 3_ 13o 3/ 7[7,0Ei 13,0Raphael--Barra_RJ 10,0
Pxiu 13,11algm problm c vc? 7] 3\ 13o 3_
Kbps 0Kbytes) F oxScrip t
[19:28] <Raphael--Barra_RJ> 1 Lua||XuPeR`IN`UP : 01,08N 01e 01nh 01u 01m
 01,08p 01o 01x 01a 01! 01,08; 04,08)
[19:28] * _Hell_Angel_ ouvindo "50 Cent & Eminem & Busta Rhymes - Hail Mary
2003 (Ja Rule Diss)" (05'16" 128Kbps 4949Kbytes) F oxScrip t
[19:28] *** Joins: Caracol (blivy@v2nauwDdhEw.200.179.234.O)
[19:29] *CaroliNa-27* Lag_Teste 1181110

[19:29] *** Quits: GATO_MUSCULOSO_FOTO (GATO_MUSCU@3e3sxryoXqw.200.98.49.O)
(Quit:)
[19:30] <Raphael--Barra_RJ> 01,08Q 01,08s 01o 01noww! 01! 01!
[19:30] *** Quits: carente-tjk (bhsrk@4OwvvYFFtQ7.200.191.165.O) (Quit:)
[19:30] <R-Caruso> faça serio
[19:30] <R-Caruso> hard hj e so VELHO
[19:30] <R-Caruso> ta rolando show no pier 6 R$
[19:30] <R-Caruso> e a boaaa
[19:30] *** Parts: Larissa- (~Basta@kaYMC3JCju6.200.171.73.O)
[19:30] <R-Caruso> se nao ver ninguem no lual vou para la
[19:30] <R-Caruso> comeca meia noite
[19:31] <Raphael--Barra_RJ> 01,08Doguitos 01, 01
 01,08D 01o 01guitos... 01. 01.
[19:31] *CaroliNa-27* Lag_Teste 1280441
[19:31] <Raphael--Barra_RJ> 01,08h 01e 01heehe 01h 01e
[19:31] *** Joins: StreeTKaTz (FullT@D7EgVCQkshU.200.216.41.O)
[19:31] *** Joins: The7DeadlyStrings (~jammetwit@XPPPOCaPzNk.200.141.95.O)
[19:32] * ErikinhaJpa[off] 1em away .. motivo .. ***TO NA RUA*** .. e-
mail .. ***** .. Icq .. ****** ..
[19:32] *** RaPhAElluS[Off] escolheu os modos: +v StreeTKaTz
[19:32] <R-Caruso> aii
[19:32] <StreeTKaTz> 01 5 (1 RaPhAElluS[Off] 5) 1:   01,08: 04*
[19:32] * RaPhAElluS[Off] está away; ja voltooo!!! - d esde[18:27:55]
 s ite[n/a] e mail[none@none] u in[none] l og[on] p ager[on] -=[Cyber]=-
[19:32] <R-Caruso> fui
***

[02:33] <Pedrinho{RJ}> odeioooooooooooooooooo gordaaaaaaaaa
[02:33] <TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off]> gorda mesmo eh a Binha-_-
[02:33] <TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off]> tb odeio gordasssssss !
[02:33] <Pedrinho{RJ}>
hahahah

[02:34] *** Pedrinho{RJ} escolheu os modos: +b *!*@pr88siCZLTQ.200.179.235.O
[02:34] *** Tuna_ foi kickado por Pedrinho{RJ} (Adeus!!)
[02:34] *** Quits: guto_barra (~bqayh@aHd1uFfuEk7.200.255.52.O) (Read error: 54 (Connection reset by peer))
[02:34] <Pedrinho{RJ}> hahahah

[02:38] <GV> |Pedrinho{RJ}| coé
[02:38] *** GV escolheu os modos: +v Binha-_-
[02:38] *** GV escolheu os modos: +v Pedrinho{RJ}
[02:38] <Binha-_-> [TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off]] eu sou eu filho me garanto
[02:38] * Lelo_Jpa_odeia_X9 retornou do away; telefone - duração[21m7s] -
=[Cyber]=-
[02:38] <BM_> pede pro GV Pedrinho{RJ}
[02:38] <BM_> vou estudar
[02:38] <GV> |DrNando| meliante
[02:38] <GV> |ErV|nHA| :****
[02:38] <Pedrinho{RJ}> [GV] mand o op ae
[02:39] <GV> nível 5
[02:39] <GV> não posso
[02:39] <Pedrinho{RJ}> tentaaaaaaaaaaaaaa
[02:39] <Pedrinho{RJ}> tentaaaaaaaaaaaaaa
[02:39] *** Joins: Nudistasss (hbere@yJ2hZeQuhkk.200.147.151.O)
[02:39] <Tuna_> qual foi Pedrinho{RJ}?
[02:39] *** GV escolheu os modos: +o Pedrinho{RJ}
[02:39] *** ChanServ escolheu os modos: -o Pedrinho{RJ}
[02:39] <GV> pronto
[02:39] <Nudistasss> Estamos organizando um encontro de nudistas e naturistas
no rio de janeiro...alguma pessoa interessa em participar...só é permitida a
presença de homens acompanhados
[02:39] <GV> viu pela saco
[02:39] <Pedrinho{RJ}> putz quase
[02:39] <Tuna_> tomou bardal
[02:39] *** GV escolheu os modos: +b *!*hbere@yJ2hZeQuhkk.200.147.151.O
[02:39] *** Nudistasss foi kickado por GV (Bah. Banido! [kick #45] GV ¡m6!)
[02:39] <Pedrinho{RJ}> [GV] calado seu magrelo
[02:39] <GV> magrelo ?
[02:39] <GV> magrelo ?
[02:39] <GV> HahaHahahahaHaHahahahahahaHaHahahahahaHa®
[02:39] <GV> HahaHahahahaHaHahahahahahaHaHahahahahaHa®
[02:39] <GV> cala a sua boca seu xurriado...
[02:39] <Pedrinho{RJ}>
hahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahaha
hahahahahahahahahahahahahahahahahahahahaha
[02:39] <GV> tu tá menor que eu seu pela
[02:40] <Pedrinho{RJ}> xurriado não seco
[02:40] <GV> bracinho fininho quer tirar onda comigo ?
[02:40] <GV> vai malhar biceps vai...
[02:40] * [vB]cArGa tocando: 2pac - u cant see me.mp3 (t7DS: 128/44/05:30)
[02:40] <Pedrinho{RJ}> 44cm de braço, tem q malher muito biceps ainda falow
[02:40] <TO_NERDANDO_AKI[FLUmeio`off]> vai ti fuder Binha-_- ...
[02:40] <XEIHZ> »¡«Scøøp MP3»!« [Ouvindo: Lenine - Agora é Que São Elas!.mp3]
[02:40] <Pedrinho{RJ}> tem q tomar mais 8 decas gregas !
[02:40] * BPM_OFF ouvindo: Babado Novo - Perdido de amor (128/441/03:18) Te
vejo amanhã no Angra Elétrico!
[02:40] *** Rindo`Horrores agora é ManuzinhaXuperLove
[02:40] <GV> você tá me dizendo que tu tá maior que eu ?
[02:40] <GV> HahaHahahahaHaHahahahahahaHaHahahahahaHa®
[02:40] <GV> HahaHahahahaHaHahahahahahaHaHahahahahaHa®
[02:40] <Binha-_-> ai ai
[02:40] * _Layne_ .:Ao Som de:. [alien project - Ghost] (6m 34s/6.12mb)
··[PåT¥]··
[02:40] <GV> ih alá
[02:41] <GV> |Binha-_-| quer que bote pra fora ?

[02:41] <Pedrinho{RJ}>
hahahah

[02:50] <Pedrinho{RJ}> cala boca ae na moral
[02:51] <Tuna_> hha boa Pedrinho{RJ}
[02:52] <Binha-_-> [Pedrinho{RJ}] filho vc soh ta mostrando o quanto vc eh mal educado... sabe oq sinto por pessoas assim como vc? soh consigo sentir PENA
[02:52] <Pedrinho{RJ}> hahahaha
[02:52] <Pedrinho{RJ}> valeu !!
[02:52] * BPM_OFF ouvindo: Babado Novo - POT-POURRI (128/44/06:52) Te vejo amanhã no Angra Elétrico!
[02:53] <Tuna_> po Pedrinho{RJ}.. e agora como vc vai viver? ela sente pena de vc
[02:53] <Pedrinho{RJ}> ohhhhhhhhhhhhhhhhhhh!!!!!!!!
[02:53] <Pedrinho{RJ}> vou para de sair !
[02:53] <Pedrinho{RJ}> não vou mais p/ facul
[02:53] <Nerd24Hs> [.:Tuna_:.] cala a boca para de se meter
[02:53] <Pedrinho{RJ}> vou para de malhar !
[02:53] <Pedrinho{RJ}> iaaaaaaaaahhhhh
[02:53] <Pedrinho{RJ}> hahahah

[02:57] *** MC_DEMENTE agora é EL_MAMUT_SE_MURIO
[02:57] <GV> pego cocô, mas você cisma em furar meu olho né Pedrinho{RJ} ?
[02:57] <Pedrinho{RJ}> sou gato mesmo
[02:57] <GV> e toma TOCO !
[02:57] <GV> HahaHahahahaHaHahahahahahaHaHahahahahaHa®
[02:57] <Pedrinho{RJ}> pqpppppppp........
[02:57] <BM_> ihhhhhhhhhhh
[02:57] <Thiago_Allao> alguma gatinha a fim de tc
[02:57] <BM_> jogou na cara
[02:57] <Pedrinho{RJ}> nunca tomei toco de mulher q você pegou !
[02:57] <Pedrinho{RJ}> nunca tomei toco de mulher q você pegou !
[02:57] <Pedrinho{RJ}>
nuncaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!
[02:57] <Binha-_->
HahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAha
HahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAha
HahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAhaHahAha
[02:57] <GV> ????
[02:58] <GV> bom
[02:58] <GV> não falo nada
[02:58] <GV> só tenho uma coisa a dizer
[02:58] <Pedrinho{RJ}> eh mesmo nem pode !
[02:58] <GV> |BM_| cale-se
[02:58] <BM_> hahahahaha
[02:58] <GV> não posso ?
[02:58] <GV> HahaHahahahaHaHahahahahahaHaHahahahahaHa®
[02:58] <Pedrinho{RJ}> nao!
[02:58] <GV> ok então
[02:58] <GV> deixa quieto
[02:58] <Pedrinho{RJ}>
hahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahaha
hahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahaha
[02:58] <BM_> ihhhhhhhhhhhhhhh
[02:58] <BM_> tsk tsk tsk
[02:58] <GV> mas voltando Tuna_, porque você não tem foto ?
[02:59] <GV> não se garante ?
[02:59] <GV> o filme queimou ?
[02:59] <GV> a máquina digital não aceitou ?
[02:59] <BM_> tem uma nerda q entra aqui
[02:59] *** Joins: ANJO_ILUMINADO (ajcwr@3OcX7ph6znE.200.164.111.O)
[02:59] <BM_> q é uma figura
[02:59] * BPM_OFF ouvindo: Babado Novo - Faraó (128/441/03:14) Te vejo amanhã no Angra Elétrico!
[02:59] <Pedrinho{RJ}> quem
[02:59] <BM_> uma tal de Loira_Jornalista
[02:59] <GV> quem ?
[02:59] <GV> porque ?
[03:00] <Pedrinho{RJ}> ?
[03:00] <BM_> a mule tem 1,82
[03:00] <Pedrinho{RJ}>
hahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahaha
hahahahahahahahahahahahahahahahahahahahahaha
[03:00] <BM_> e entra aqui querendo macho de 1,90
[03:00] <BM_> mora la no alfa
[03:00] <Pedrinho{RJ}> eu tenho 1.60
[03:00] <Pedrinho{RJ}> eh gostosa?
[03:00] <BM_> é sim

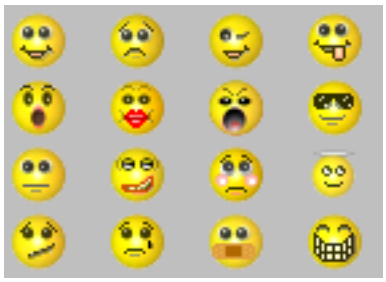
[03:01] <GV> tu já viu ?
[03:01] <BM_> ja
[03:01] <GV> pessoalmente ?
[03:01] *** Quits: Anjo_das_Mares (SUPER_MAN@Fghg9wQX79g.200.177.61.O) (Quit:)
[03:01] <BM_> yeap
[03:01] <Pedrinho{RJ}> kaooooooooooooo
[03:01] <GV> é gata
[03:01] <GV> gatinha
[03:01] <Pedrinho{RJ}> eu tenho 1.90
[03:01] <BM_> to falando porra
[03:01] <GV> ou razoável
[03:01] <BM_> gata
[03:01] <Pedrinho{RJ}> fptp
[03:01] <BM_> metido a intelectual
[03:01] <Pedrinho{RJ}> fotoooooo
[03:01] <GV> só acredito com foto
[03:01] <GV> ae Pedrinho{RJ}
[03:01] <BM_> po
[03:01] <BM_> ela tem um fotolog
[03:01] <GV> sai que é suuuu

[03:06] <GV> sou feio
[03:06] <GV> duro
[03:06] <GV> mas
[03:06] <GV> fazer o que né Pedrinho{RJ} ? sou maior que você...
[03:06] <GV> HahaHahahahaHaHahahahahahaHaHahahahahaHa®
[03:06] <GV> HahaHahahahaHaHahahahahahaHaHahahahahaHa®
[03:06] <Pedrinho{RJ}> [BM_] manda o poder q merece
[03:06] <GV> EU MAGRELO !
[03:06] * BPM_OFF ouvindo: Babado Novo - De leve (128/44/03:39) Te vejo amanhã no Angra Elétrico!
[03:07] * Snoop_-|-_Doggy tocando: APC16 - Muita Treta 01.mp3 (t7DS: 128/44/04:33)
[03:07] <Pedrinho{RJ}> [GV] vamos ver em arraial
[03:07] <Pedrinho{RJ}> entaummmmmm
[03:07] *** Joins: DRLEON (DRLEON@Tppjr48OO62.200.255.46.O)
[03:07] <GV> é claro
[03:07] <GV> lá é o objetivo final
[03:07] *** GV escolheu os modos: +v DRLEON
[03:07] <Pedrinho{RJ}> [GV] coidado p/ não ficar gordinho hein
[03:07] <BM_> deu merda aqui
[03:07] <DRLEON> ƒ[° GV °]ƒ =c]
[03:07] <BM_> vou durmir
[03:07] <GV> aquele parracho vai ficar PEQUENO pra mim
[03:07] <BM_> ms o nome da cocota é livia
[03:07] <GV> ahhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
[03:07] <GV> KO
[03:07] <GV> KO
[03:07] <GV> KO
[03:07] *** Rods_UFF_Recreio[AWAY] agora é Rods_UFF_Recreio
[03:07] * Rods_UFF_Recreio Voltando do away! Fiquei away por: 6hs 24mins 23segs
[03:07] <GV> BM_ KOZEIRO
[03:07] *** Quits: Rods_UFF_Recreio (~bhpgt@BtLW93hVVFA.200.222.192.O) (Quit:)
[03:07] <BM_> to falando porra
[03:08] <Pedrinho{RJ}> sobre nome
[03:08] <GV> gordinho ???
[03:08] <BM_> vcs nao acreditam em mim
[03:08] <BM_> blz
[03:08] <BM_> eu pego ela
[03:08] <BM_> vcs nao pegam
[03:08] <BM_> la la la
[03:08] <GV> |Pedrinho{RJ}| eu tenho aqui na minha casa o que você nem imagina de produtinhos.. ahahahah
[03:08] <GV> ah ow
[03:08] <GV> mulher imaginária não vale
[03:08] <GV> mulher imaginária não vale
[03:08] <GV> pô
[03:08] <GV> então você precisar ver a morena aqui minha vizinha !
[03:08] <Pedrinho{RJ}> muher gasparzinho eh foda
[03:08] <BM_> pow
[03:08] <GV> melhor que a Scheila Carvalho
[03:08] <BM_> ja dei o nick
[03:09] <GV> eu vou pegar e vocês não
[03:09] <GV> pô fala sério
[03:09] <BM_> é só ficar de olho
[03:09] <[vB]cArGa> [BM_]: qual nick?
[03:09] <GV> boneca inflável é sacanagem !

[03:09] <[vB]cArGa> deve ser uma mina toda ruim
[03:09] *** Parts: Thiago_Allao (~thiagoall@szhXePk4POo.200.151.118.O)
[03:09] <[vB]cArGa> huahuahuhuahuahuahuhuahuahuhuhua
[03:09] <Pedrinho{RJ}> você acha q eu falo em pvt com mulher !!
[03:09] <BM_> Loira_Jornalista
[03:09] <[vB]cArGa> boneca inflavel?
[03:09] <[vB]cArGa> hahahuhahahhahuahuhuahhuahu
[03:09] <Pedrinho{RJ}> a mulher q tem q falar comigo no pvt
[03:09] <BM_> Pedrinho{RJ} tenho certeza
[03:09] <Pedrinho{RJ}> e tem q mandar afoto 1
[03:10] *** Parts: Pepeia (Patricinha@gYUjn33nJkg.200.216.41.O)
[03:10] * BPM_OFF ouvindo: Babado Novo - Velha Infancia (96/44/03:28) Te vejo amanhã no Angra Elétrico!
[03:11] * Snoop_-|-_Doggy tocando: Black Alien e Speed - Quem caguetou.mp3 (t7DS: 128/44/03:32)
[03:12] <BM_> ai
[03:12] <BM_> seus pelas
[03:12] <BM_> nao fodem
[03:12] <BM_> www.fotolog.net/misspop
[03:12] <BM_> sou foda
[03:12] <GV> vamos ver se é isso tudo mesmo
[03:13] *** Joins: alexkil (~nataliebr@AIbSyCypRtw.200.149.174.O)
[03:13] <ANJO_ILUMINADO> Sinal de pobreza é: Correr a casa inteira com o chinelo na mão atrás da barata.
[03:13] <BM_> falei
[03:13] <BM_> ta falado
[03:13] <BM_> nao porra
[03:13] <BM_> olha o silencio
[03:13] <BM_> ja diz tudo
[03:13] <ANJO_ILUMINADO> [Leis de Murphy] "Quem sai na chuva se molha."
[03:13] <[vB]cArGa> mina com mo cara de pao doce
[03:13] <[vB]cArGa> !
[03:13] <[vB]cArGa> mina com mo cara de pao doce!
[03:13] <[vB]cArGa> mina com mo cara de pao doce!!
[03:13] *** Desconectado
Sessão fechada: Fri Sep 26 03:13:47 2003

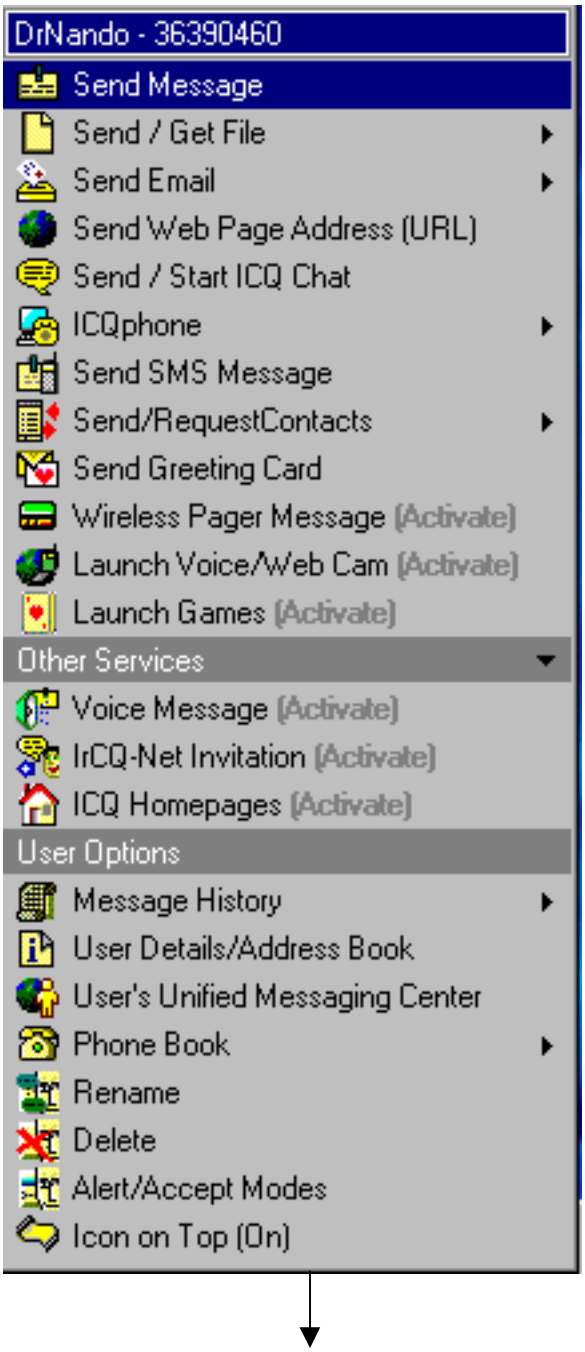
ANEXO 3

Forma de expressar emoções

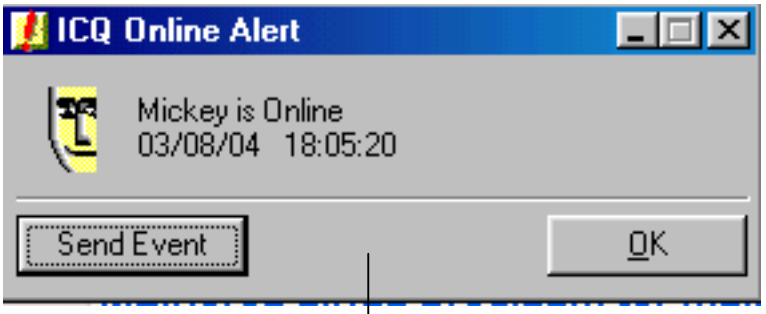


Os Emoticons feitos com caracteres agora surgem acoplados como figuras nas mensagens instantâneas para dinamizar a comunicação.

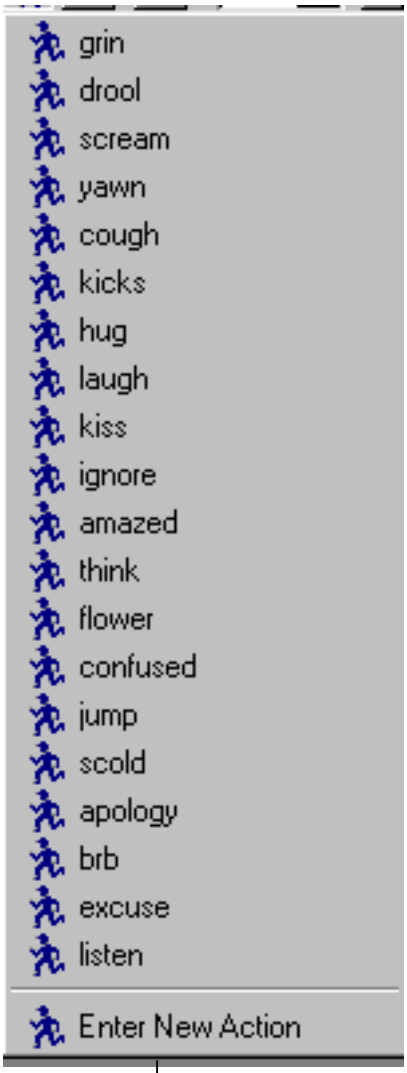
Há possibilidade de adição de novas emoções



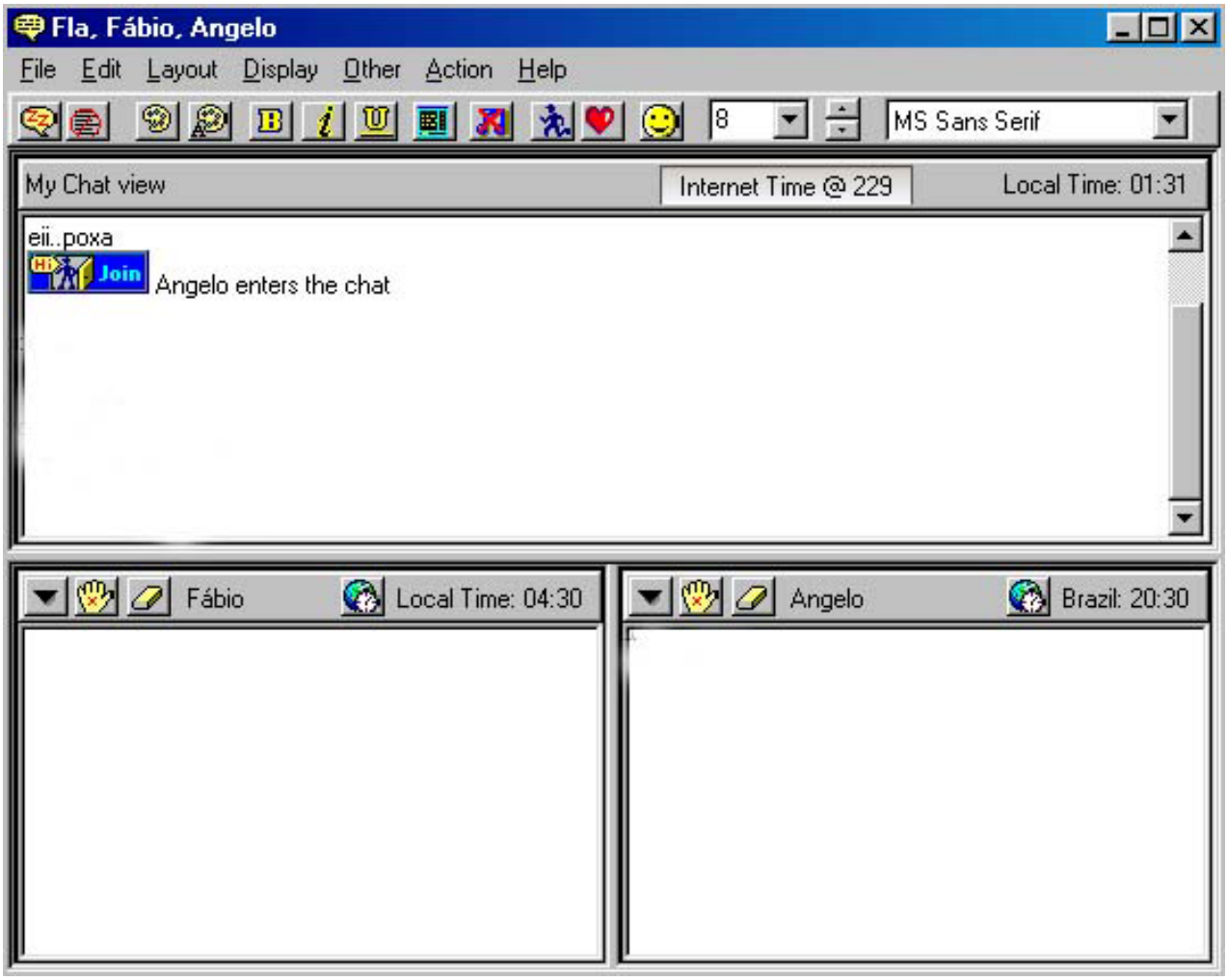
Menu principal acompanha
todas as janelas de mensagem
e sessões de Chat do ICQ



Janela Popup - Alerta sonoro e visual



Ações configuradas
e possibilidade de adição
ou personalização de novas acões



Três usuários
compartilham a mesma
sessão de chat